TELJES JÁTÉKPROGRAM: RALLY CHAMPIONSHIP

# PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/09

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

FIRST LOOK
## DUNGEON SIEGE, ETHERLORDS

FIRST LOOK
## HEROES IV of Might and Magic

## MAX PAYNE
## MECHCOMMANDER 2
## SHOGUN: WARLORD EDITION

1646 Ft

**BEMUTATÓK:** OZZY'S BLACK SKIES, EVIL TWIN, FATHERDALE: GUARDIANS OF ASGARD, COMBAT MISSION 2 - BARBAROSSA TO BERLIN, NECROCIDE

**JÁTÉKLEÍRÁSOK:** SUDDEN STRIKE FOREVER, MICROSOFT TRAIN SIMULATOR, THE NATIONS, TECHNOMAGE, ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER, SEGA GT 2, ORIGINAL WAR, ANACHRONOX GAMING GUIDE, DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION GAMING GUIDE

**DEMÓK A CD-N:** RED FACTION, MECHCOMMANDER 2, COLOBOT, A NAGY BALHÉ, PROJECT EDEN

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

ORCA HL
ORCA
Új
széria
ORCA HL-A 1020
AMD Athlon 1 GHz Processzor
EpoX alaplap, 256 MB RAM
20 GB HDD, 1.44 FDD
52x CD-ROM
Nvidia Geforce 2 MX 32 MB
Grafikuskártya
AC 97 Hangchip
56 Kbps Modem
Cherry Multimédiás billentyűzet
Logitech görgős egér
Design ORCA II Ház
szupercsendes Táp
Microsoft Windows ME
operációs rendszer
Norton Antivirus, Norton Ghost
szoftverek
AMD
Athlon
189.900,- Ft
+ÁFA
Logitech Wingman
Gamepad Extreme
Mozgásérzékelő
gamepad
11.200,- Ft
Grand Touring
Sega Touring Car
Colin McRae Rally
Játékszoftverek
1592,-Ft
Logitech Wingman
Formula Kormány
4 tűzgomb, élethű gáz
és fék pedálok,
helytakarékos kivitel,
2 év garancia
13.920,- Ft
16.920,- Ft
Logitech Wingman
Formula Force
Kormány
4 programozható gomb,
versenyautó szerű
pedálok,
kettős rögzítő rendszer,
2 év garancia
Logitech Wingman Force 3D
Force Feedback joystick, 7
programozható gomb,
nézetkapcsoló
9.920,- Ft
Logitech Wingman Extreme
Digital Digitális joystick,
7 programozható gomb,
nézetkapcsoló
26.920,- Ft
MIG Alley
Apache Longbow
Játékszoftverek
1592,-Ft
F22 Air Dominace
Játékszoftver
2392,-Ft
Játékszoftverek
Grand Theft Auto2
1592,-Ft
Resident Evil 2
2392,-Ft
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

# ÚJDONSÁG: NOTEBOOK 1100MHZ

## GERICOM
m o b i l e   w o r l d

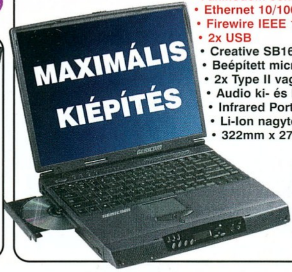
## Millennium III

- 15.1“ XGA-TFT (1400x1050)
- Intel Pentium III 850MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5“ floppy disk meghajtó
- ATi Rage 128 Mobility AGP videokártya 16MB
- USB és S-Video kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

**599.900 Ft**

## COMM@NDER XL

intel inside pentium®///




- Intel 440BX AGP chipset
- 8x DVD meghajtó, 3.5“ floppy disk meghajtó
- 20GB UDMA HDD
- S3 Savage IX AGP videokártya 16MB + TV-OUT
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 2x USB
- Creative SB16 comp. Full Duplex hangkártya
- Beépített microfon és sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 322mm x 276mm x 42mm, 3.4kg

- 15.1“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III Mobil 800MHz
- 256MB SDRAM

**549.900 Ft**

## PHANTOM

- Intel Mobil Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB port
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

HOMEBASE kiegészítő külön megvásárolható!

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 800MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

**549.900 Ft**

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 750MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

**499.900 Ft**

GERICOM Phantom forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP“ HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

## WEBBOY

**GERICOM WEBBOY** akár 1100MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 800MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet főleg Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1“ TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5“floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

intel inside pentium®///

intel inside celeron™ PROCESSOR

- 14.1“ XGA-TFT
- Intel Celeron 800MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

**299.900 Ft**

- 14.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 933MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CD-ROM

**339.900 Ft**

- 14.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

**399.900 Ft**

- 15.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 933MHz
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CD-ROM

**379.900 Ft**

- 15.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

**429.900 Ft**

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

**GERICOM CO. KFT** 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

**GARDEX** 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel: 06-99 524-250

**CÉDRUS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.** 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

**ACOMP PEST** 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu

**ACOMP PÓLUS** 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092, acomp@acomp.hu

**RAMIRIS RUBIN RT.** Budapest, XIII. Klapka u. 9. Tel.: 349-5363 Fax: 349-2276

www.acomp.hu

## INTRO

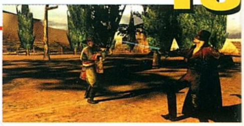
Kicsit összetorlódtak az események így a nyár végére. Itt van ugye az éves PC Guru tábor, napokon belül indulunk Londonba az ECTS-re, s mellékesen még a szeptemberi PC Gurut is nyomdába kell adnunk. Bizonyára feltűnt az új szám átolvasásakor, hogy új rész jelent meg a leírások között. Ezeket az oldalakat az angol First Look névvel különböztettük meg, mivel igazából nem találtunk hozzá frappáns magyar nevet. Ezeket az oldalakon a jövőben olyan játékokról olvashattok előzetest, melyeket ténylegesen teszteltünk a szerkesztőségben (Dungeon Siege, Etherlords, Heroes IV). Ezek a programok az esetek nagy részében kész vannak, de nem adunk rájuk százalékot, mert félő, hogy az utolsó pillanatban még komoly változásokon mennek keresztül. Ez történt ebben a hónapban a Dungeon Siege-dzsel is. Sikerült bekerülnünk a szerencsés béta teszterek közé, s úgy tűnt, nincs akadálya annak, hogy a játék százalékos értékelést kapjon, melynek megjelenését szeptember végére ígérték. Aztán szerencsére meggondoltuk magunkat, s úgy döntöttünk, hogy inkább létrehozzuk a First Look szekciót, s ott írunk ezekről a késznek tűnő játékokról. Az idő minket igazolt, ugyanis két nappal lapzárta előtt a Microsoft bejelentette, hogy a Dungeon Siege legkorábban csak jövő tavasszal jön ki.

*PC Guru Team*

## NEWS

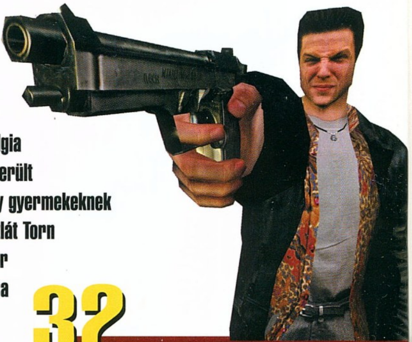
8 GI Combat
8 Laser Squad Nemesis
8 Ultimate Ride
8 TOCA Race Driver
9 The Underworld: Crime Does Pay
9 Darkfall
9 Parkan: Iron Strategy
10 Deus Ex 2
10 Star Monkey
10 – Zorro
11 Legion
11 Rugrats: All Growed up
11 Worms: Blast!
12 Gorasul: Legacy of the Dragon
12 Rock Manager
13 The Game of Death
13 Codename: Outbreak (Venom)
13 No Man's Land
14 Black Moon Chronicles:
14 Winds of War
14 Die Hard: Nakatomi Plaza
15 top lista
15 From Dusk Till Dawn
15 Starmageddon

10



## JÁTÉKLEÍRÁS

30 Heroes IV interjú - Mikrofonvégen a fejlesztők
32 – Max Payne - Jött, látott de a forradalom elmaradt
36 Etherlords - first look
38 Dungeon Siege - first look
41 Sudden Strike Forever
42 MechCommander 2
46 Microsoft Train Simulator
49 RetroZone - Egy kis nosztalgia
50 The Nations - Majdnem sikerült
52 Technomage - Final Fantasy gyermekeknek
54 Gondban a Black Isle - Viszlát Torn
55 ID: Trials of the Luremaster
57 Sega GT 2 - A hónap bukása
58 Original War
61 Gen Con 2001
62 Shogun: Warlord Edition
64 Gondolatébresztő
66 Anachronox Gaming Guide
76 Diablo 2: Lord of Destruction GG
82 Mentőöv
84 Cheat



32

*Három éve senki nem hitte el, hogy a finn srácok komolyan gondolják ezt a játékot. Két évvel ezelőtt s ki nem hitte el, hogy ezek a képek meg fognak mozd ni. Egy éve senki nem hitte el, hogy a játék valaha m fog jelenni. Aztán most itt van. És nagyon üt. Nagyjá a Half-Life óta nem volt ilyen hangulat, ekkora „ott va gyok" érzés akciójátékban. A történet, az akciók, a bullet time, az engine movie-k... szóval az egész olya mint egy film.*

## A HÓNAP JÁTÉKA

Az utóbbi hónapok talán legjobban várt akciójátéka végre a boltok polcaira került. A Max Payne nem lett más, mint pergő akciójáték, amelyben az események egy pillanatra sem állnak meg, és egy másodpercig sem unatkozunk köszönhetően elsődlegesen a program alapkövéül szolgáló bullet time harcrendszernek. Ez a harcstílus teljesen új színt visz az TPS-ek világába, kíváncsi vagyok, a többi fejlesztő le fogja-e koppintani, esetleg továbbfejleszteni, bár szerintem akármennyire is élvezetes és mindenki el van ájulva jelenleg ettől a harcrendszertől, harmadszori újrajátszás után már közömbösen fogunk Neót megszégyenítően ugrálni.

Szintén leesett az állam az átvezető képregényektől, egészen hihetetlen, mennyire hangulatosra megcsinálták őket! A sötét légkör, a tökéletes szinkronhangok és Max

gunyoros humora esküszöm, jobb bármelyik másik játék átvezető animációinál.

*Greg5*

**MAX PAYNE**

# TARTALOM

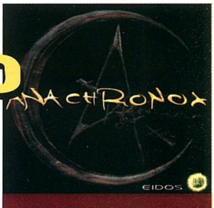


## BEMUTATÓ


16 Ozzy's Black Skies
18 Evil Twin
20 Fatherdale: Guardians of Asgard
22 – Star Wars játéközön
24 CM2 - Barbarossa to Berlin
25 Ultima 1
26 Necrocide
28 Heroes of Might and Magic IV


22

66




ANACHRONOX

76

D2: LORD OF DESTRUCTION

## TALLÓZÓ


86 Hardver hírek
88 Videokártya banzáj
92 – Nvidia nForce II. rész
94 Sony MZ-R700PC
95 Altec AHS vonal
96 Altec Atp5
96 Altec AVS500
97 Freecom Beatman
97 Coolink COOL111+
100 Dupla sebesség
104 AMD teljes sebesség
106 Homok a gépezetben
110 QuakeCon 2001
114 Motorola Accompli 008
116 3D Rovat
118 Hardware fórum
120 Levrov
122 „Szigeti veszedelem" 2001-ben is
122 Külvilág
128 Következő szám tartalma

92

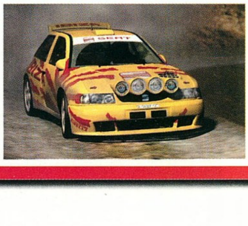
*Augusztusi számunkban már szenteltünk ugyan két oldalt az Nvidia új, a chipset-piacot fenekestül felforgatni szándékozó termékének, az Nforce-nak, ám a rendelkezésünkre álló hely korlátozottsága miatt számos kérdés megválaszolásával adósak maradtunk. Lényegében két nagyobb témakört nem érintettünk, a chipseten belüli sávszélesség-optimalizálást és a virtuális memóriacsatornák menedzselését, s persze számos apró technikai érdekesség bemutatása is kimaradt - eme hiányosságainkat szeretnénk ígéretünkhöz híven a mostani szmunkban pótolni.*

## TELJES JÁTÉK

7

### Rally Championship

A rallyszimulátorokat kedvelők igencsak nehéz helyzetben vannak akkor, amikor a játékboltban azt kell eldönteniük, hogy a polcról melyik dobozt vegyék le. Ebben a témakörben nem nagy a választék, de ez a tény a döntést nem könnyíti meg, mert nincs abszolút favorit. Említésre méltó alkotás a Colin McRae Rally 2 (a sikeres első rész után viszont nem fejlődött annyit, mint amennyit a közönség várt) és a Rally Masters (ez többek között a nehézkes irányíthatósága miatt maradt le az első helyről), a harmadik - legnagyobb eséllyel - pályázó pedig a mostani teljes játékunk, a Rally Championship.



TARTALOM

# JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

## RED FACTION

Szinte az utolsó pillanatban került fel a korongra ez a gigászi, több mint 128 megabájt területet foglaló FPS demója, amelyről régebbi számunkban már olvashattatok bemutatót. A Red Faction reményeink szerint forradalmasítani fogja az emberszimulátorokat, s technológiai újításainak köszönhetően még életszerűbbé varázsolhatja ezt a kategóriát. Ugyanis – mint azt már sokan tudják – ez lesz az első olyan szoftver, amelyben robbanószerek segítségével képesek lehetünk teljesen átalakítani környezetünket. Mindezt hiába is próbálom most szavakban vázolni, szerintem az lesz a legjobb, ha rögtön feltelepítitek a játszható demót számítógépetekre. Rövid, de velőt rázó utazásban lesz részetek...

## MECHCOMMANDER 2

**Mit is mondhatna a CD szerkesztő e havi kedvenc játékának bemutató verziójáról? Rosszat semmiféleképpen, de azt hiszem, nem csupán én lennénk így ezzel. Hiszen eme óriásrobotokat felvonultató stratégiai játék minden tekintetben megállja a helyét a szoftverpiacon. Egyszerű, de mégis összetett irányítási rendszer jellemzi, s társaságában sohasem unatkozik az ember. Remek taktikai elemekkel és fergeteges grafikai motorral felruházott program, amelynek hatalmas méretű demóját most Ti is kipróbálhatjátok mellékletünk jóvoltából. Reméljük, azután már képesek lesztek egybehangzóan alátámasztani véleményünket.**

**TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN:**
**Colobot • Project Eden • The Sting! (A nagy balhé)**

## CD HÍREK

Sziasztok!

Mostanra már valószínűleg túl vagytok a nyári szüneten, mi pedig az év eddigi legtöbb munkáját kívánó PC Guru elkészítésén. De a robot ismét meghozta gyümölcsét, és ez persze vonatkozik a CD mellékletre is. Szerencsére még épp időben megjelent pár érdekesebb játék és azoknak játszható demója, de ha figyelmen kívül szeretnénk hagyni e tényt, akkor is bőven lenne mit ajánlanom korongunkról.

Elsőként mindjárt itt van az e havi teljes játékunkhoz – a Rally Championshiphez – összeállított vegyes válogatásunk, amely azon kívül, hogy tartalmazza az elengedhetetlen ragtapasztot, számos meglepetést tartogathat egyesek számára. Hogy mást ne említsek, például magyarosítást.

Sokak kívánságának teszünk most eleget azzal, hogy az egyik lelkes olvasónknak köszönhetően sikerült hozzájutnunk egy Quake III pályaszerkesztőhöz, a Radianthoz. Persze mindez semmitmondó hír lehetne, ha a csomag nem tartalmazna magyar nyelvű használati útmutatót, de szerencsére ahhoz is hozzájuthat mindaz, aki feltelepíti a tizenöt megás csomagot számítógépére.

A rovatok területén sem állt meg az élet, sőt! A legfontosabb hír az, hogy közkívánatra ismét van Quake rovat, amely megújultan, rengeteg extrával és olvasnivalóval várja a világ legjobbjának tartott FPS rajongóit. Ide elküldhetitek saját készítésű pályáitokat. Ezen kívül újra jelentkezik a Starcraft rovat is (kicsit átalakítva ugyan), és persze érdemes odafigyelni egyéb játékokkal foglalkozó kiemelt témáinkra is. Például a mostanában haldokló kategóriára, a repülőgép-szimulátorokkal foglalkozóra...

Red Faction és MechCommander 2 demó, Return to Castle Wolfenstein animáció és rengeteg egyéb érdekesség vár Rátok korongunk 640 megabájtjai közt. Remélem, nem fogtok csalatkozni benne. De ha bármilyen véleményetek van vele kapcsolatban, akkor azt ne tartsátok magatokban, inkább fogalmazzátok meg levélben, és jutassátok el hozzám, hogy így együtt, jobb mellékletet készíthessünk.

*Chris*
*chris@vogel.hu*

**CHEATEK, TRAINEREK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ**

**Airline Tycoon First Class • Alone In The Dark 4 • Arcanum • Asterix Mega Madness • Conflict Zone • Homm 3 Armageddon's Blade • Max Payne • MechCommander 2 • MegaMan Legends • Millennium Fighters • Operation Flashpoint • Startopia**

**PATCH-EK**

**Eurofighter Typhoon 3Dfx • Legends of Might & Magic v1.1 • Max Payne v1.01 • Operation Flashpoint v1.10 Interim Update • Outlaws D3D Update • Sacrifice Patch 3 • Tropico v1.03 • Undying Texture fix**

**DESKTOP TÉMÁK, HÁTTÉRKÉPEK**

**Baldur's Gate II Throne of Bhaal • Burning Leaves • Giants • Messiah • Shrek • The Ole Mill • Worms Armageddon**
**...ezen kívül még Half-Life: Blue Shift, Aliens vs Predator és egyéb háttérképek!**

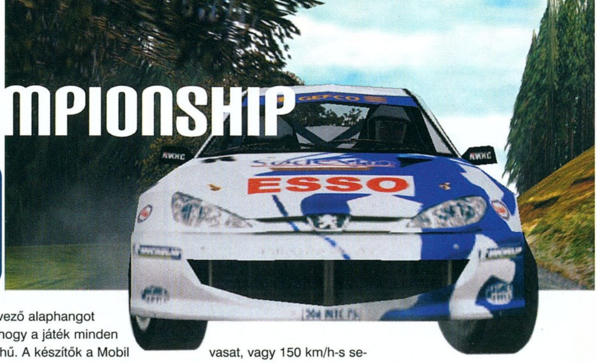
**SHAREWARE JÁTÉKOK**

**Frozen Fruits • Quadra • Roll' em Up • RPG Toolkit • Snowcraft • Stack'n Sac • Super Mario v1.1 • Winning Blackjack 1.0 • WinPac 2 • Zetrix 8**

**SHAREWARE UTILS**

**Adobe Acrobat Reader 5.0 • Adware • Blaze Media Pro 2002 • FlipAlbum 4.0 • HTML 2 Text v2.0 • HTML Guard 2.0 • WebCopier v2.5 • Windows Commander v4.54 • Zwei-Stein 2000**

# RALLY CHAMPIONSHIP




**StartBox**

**Fejlesztő: Magnetic Fields**
**Kiadó: Ubi Soft - Actualize Ltd**
**Web: www.rallychampionship.net**

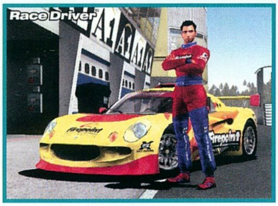
A rallyszimulátorokat kedvelők igencsak nehéz helyzetben vannak akkor, amikor a játékboltban azt kell eldönteniük, hogy a polcról melyik dobozt vegyék le. Ebben a témakörben nem nagy a választék, de ez a tény a döntést nem könnyíti meg, mert nincs abszolút favorit. Említésre méltó alkotás a Colin McRae Rally 2 (a sikeres első rész után viszont nem fejlődött annyit, mint amennyit a közönség várt) és a Rally Masters (ez többek között a nehézkes irányíthatósága miatt maradt le az első helyről), a harmadik - legnagyobb eséllyel - pályázó pedig a mostani teljes játékunk, a Rally Championship (leírás: PC Guru 2000/02). Az 1999-ben kiadott játék minden tekintetben megállja a helyét a legfrissebb programokkal szemben is, lebilincselő hangulata, remek grafikája, részletes kidolgozása, valósághű hangjai miatt megunhatatlan. Az új játéknak kijáró lelkesedés természetszerű lanyhulása után sem került a fiók legmélyére (mint oly sok társa), időnként korábban is elővettem, és levezettem kedvenc szakaszaimat. Most pedig, hogy az RC lett a PC Guru e havi teljes játéka, kötelességből is végignyomtam a bajnokságot. Versenyzés közben sorra jöttek elő a rég elfeledettnek hitt momentumok, az ismerős kanyarok, hosszú egyenesek, egy-egy trükkös rész. És ez az érzés csak a legkiválóbb játékokkal játszva fordul elő.

A kedvező alaphangot megadja, hogy a játék minden eleme élethű. A készítők a Mobil 1 Brit Rally Bajnokságot modellezték le: a szakaszok méterre pontosan megegyeznek az igazival, és a rengeteg autótípus is a valóságot tükrözi. Ennél fogva valódi rallyt kapunk a kezünkbe. 36 szakaszon keresztül kell bizonyítanunk rátermettségünket, de senki ne gondoljon Colin 2-szerű, három perces távokra. Ezúttal kőkeményen versenyezni kell. A szakaszok átlagos hossza 10 perc, de találkozhatunk 20-25 perces utakkal is! Ilyen hosszú ideig vezetni, az már tényleg nem semmi, folyamatos koncentrációt igényel. A pályák vonalvezetése is nehéznek mondható. Általában jellemző rájuk, hogy nagyon keskenyek, szinte csak az autó fér el rajtuk, tehát minden kanyarvételt alaposan meg kell fontolni, és még az egyenesekben is észnél kell lenni, nem lehet lazítani egy pillanatra sem. Jó példák erre azok a részek, amelyekben kis ugratókon kell megtartani a vasat, vagy 150 km/h-s sebességgel kell az úton „felejtett" farönköket kerülgetni, vagy például amikor hétvégi házak között húzódó vékonyka úton 200-as tempóval lehet lefelé tépni. Az aztán az igazi adrenalinbomba! Tapasztalatból mondom, hogy az első bajnokság teljesítése során a végső célig valószínűleg nem jutsz majd el. Emlékszem, úgy indultam neki, mint a többi rallys játéknak, tehát nem igazán törődtem az autóval, a minél nagyobb sebességet tartottam szem előtt. Aztán sorra jöttek a meglepő következmények (a korábbi játékokhoz viszonyítva mindenféleképpen azok): először „csak" a motor gyengélkedett, majd a váltó is rakoncátlankodni kezdett (kidobta üresbe, végül egy-egy fokozat is eltűnt), aztán a felfüggesztés tönkrement (az autó erőteljesen elhúzott egy irányba, az egyenes futáshoz is keményen kellett gépészkedni), a fék is beadta a kulcsot (nyomtam a fékpedált, mint süket a csengőt, de semmi eredménye nem volt), összetörtem a lámpákat (sötét szakaszokon az orromig sem láttam), végül már szegény autó annyira nem bírta a kínzást, hogy a gyorsasági szakasz közepén egyszerűen megállt, ezért kiestem a további küzdelmekből. Két gyorsasági szakasz között van ugyan szervízelési lehetőség, de egy idő után már annyi hiba van, hogy az időkeret nem elég a javításhoz. A következő bajnokság során már ésszel vezettem, így persze elértem a végéig, és óriási élmény volt lenyomni a többieket. A Championshipet már csak azért is érdemes favorizálni, mert az A8-as autók csak ennek sikeres teljesítése után válnak választhatóvá.

A CD mellékleten rengeteg érdekes kiegészítést találtok a játékhoz. A patch sok mindent javít, tehát ajánlott felrakni, ezen kívül van még magyarítás (feliratok és navigátorhang is!), segédprogram, amellyel a játék fizikáját lehet megváltoztatni (a tapadási, csúszási, sérülési értékeket mindenki átírhatja a saját ízlésének megfelelően, és erre szükség is van, mert az alapadatok nem igazán sikerültek kielégítőre), és részletes szakaszismertetőt is megtekinthettek (pályainformációk, mire kell vigyázni stb.). Jó versenyzést mindenkinek!

*Tasnádi Zoltán*

# TOCA RACE DRIVER




A Codemasters bejelentette, hogy folytatják a nagy sikerű TOCA sorozatot (eddig több millió darab fogyott belőle), de ebben az új autós játékban nem csak a szigorúan vett versenyzésen lesz a hangsúly. Elsősorban PS2-re fejlesztik (ezt mostanában már megszokhattuk - sajnos), de ígéretük szerint lesz PC-s változat is. Az előző részek ismertetőjegyei most is mérvadók, tehát a valóságban létező autókkal, csapatokkal, igazi pályákon lehet majd a többiekkel felvenni a küzdelmet. Most is elhangzottak a szokásos realisztikus fizika és - idézem - „elképesztő sérülésmodellezés" varázsszavak, de ennek az igazságtartalma úgyis csak a játék megjelenésekor derül ki. A játék keveredése lesz a világot átszövő bajnoki futamoknak és egy kitalált történetnek, amelyben Ryan McKane bőrébe bújhatunk, és a tesztversenyzői beosztásból eljuthatunk a potenciális világbajnoki besorolásba (Ryan, vagyis a mi versenyeink az idő előrehaladtával valódi epizódokká formálódnak; itt jön képbe a szereplőközpontú történetmenet). A brit túraautók jogain kívül megvásárolták a német DTM-bajnokság és az ausztrál AVESCO V8 Supercar Shell bajnoki sorozat licencét is, tehát ezek is be lesznek építve a játékba (ebből kifolyólag a különböző megjelenési helyeken máshogyan fogják hívni ugyanazt a programot: Németországban DTM Race Driver, Ausztráliában és Új-Zélandon V8 Supercar Race Driver, az USA-ban Pro Race Driver, Nagy-Britanniában és egyéb országokban TOCA Race Driver). A cégnél komolyan veszik a projektet, ami abból is látszik, hogy ezen az egy játékon 45-en dolgoznak. Talán még idén kiderül, hogy megérte-e a sok munka.

*Tasnádi Zoltán*

**Kiadó: Codemasters**
**Megjelenés: 2001. december**

# ULTIMATE RIDE

**Két évvel ezelőtt a Roller Coaster Tycoon az egyik legnagyobb példányszámban eladott PC-s játéknak bizonyult. A Disney Interactive megirigyelve a sikert most egy hasonló jellegű program készítésén fáradozik. Bár az Ultimate Ride lényege szintén az, hogy különféle hullámvasutakat építsünk, a stratégiai elemeket javarészt mellőzi, hogy a hangsúly a játszhatóságon és az unaloműzésen legyen. Ezúttal nem kell olyan apróságokkal törődnünk, mint az anyagiak, vagy hogy minél több látogatót csaljunk a vidámparkunkba. Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző stílust, és a pályát kellőképpen feltuningoltuk (a rendelkezésre álló számtalan kiegészítő mellett a későbbiekben újabbak lesznek letölthetők az internetről), indulhat a szimuláció!**

**Az, hogy játszhatóságában mennyire körözi le a konkurenciát, még nem tudni, de grafikailag az Ultimate Ride a hullámvasút-szimulátorok közül a legjobbnak ígérkezik. A program során változtathatunk háromféle nézet közül (a saját, illetve második és harmadik személy szemszögéből), valamint rendelkezésre állnak külső, irányítható kamerák is.**

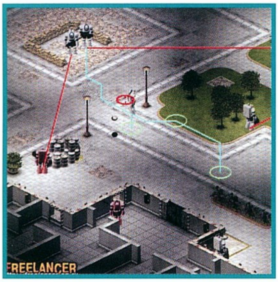
***SzB***
***szb@mozinet.hu***

**Kiadó: Disney Interactive**
**Fejlesztő: Disney Interactive**
**Megjelenés: 2001. ősz**
**Ajánlott honlap: www.disneyinteractive.com**

# LASER SQUAD NEMESIS

Gondolom, az X-Com sorozatot nem kell bemutatnom a stratégiai játékok kedvelőinek, annak idején jó pár hétre képes volt a monitor elé szegezni az embereket. Most a fejlesztők új, ez alkalommal emailben játszható játék fejlesztésébe kezdtek - illetve lassan már be is fejezik azt.

A táblás társasjátékhoz hasonlóan űrgárdisták, droidok és idegenek aprítják egymást nyakra-főre, ám végre nem kell egy szobában tartózkodni a megmérettetéshez, a világhálónak köszönhetően a világ bármely pontjáról elfogadhatod más hadvezérek kihívását.




Mindezért nem kell tízezreket fizetned, a tervek szerint körülbelül tíz dollárért hozzá lehet jutni az alapjátékhoz, s később, a központi szerver folyamatosan bővülő adattárából újabb egységeket, pályákat, játékmódokat tölthetsz le.

*Bird*

**Fejlesztő: Co Do Games**
**Megjelenés: folyamatosan**

# GI COMBAT

A Freedom Games a napokban jelentette be, hogy második világháborús stratégiai játékot készít. A program már jóval túl van a tervezési stádiumon, amire szükség is van, hiszen 2002 tavaszára tervezik megjelenését. Feladatunk nem lesz más, mint a korhű 3D-s környezetben szimulált háborús eseményeket túlélni, megfékezni az ellenség rohamát, kulcsfontosságú pontokat elfoglalni, elit csapatokat vezetni és így tovább. A megszállottak látogassanak el a játék honlapjára, ahol már közzétették többek között az összes használható fegyvert is. Itt lehet jelentkezni béta (egyelőre inkább alfa) tesztelőnek is.

*Lily*

**Honlap: www.gicombat.com**

## PARKAN: IRON STRATEGY

Az orosz illetőségű Nikita cég ismét megpróbálkozik azzal, amivel előtte már oly sokan csúfos kudarcot vallottak, nevezetesen a valós idejű stratégia és a harci robot szimuláció összeolvasztásával. A képek alapján a kinézettel nem is lesznek komoly gondok, ám számomra igencsak kérdéses, első személyű nézetből mennyire lehet hatékonyan kommandírozni a robothadosztályokat.

Ám ne ítélj előre, az oroszok sok kellemes meglepetéssel szolgáltak már játékok terén; lehet, hogy ez alkalommal sem lesz másként.

*Bird*

## DARKFALL

Korai fázisában van még a norvég illetőségű Razorwax készülő MMORPG-je (Massively Multiplayer Online RPG), a Darkfall. A program érdekessége, hogy a tradicionális szerepjáték-elemek (tündék, sárkányok, mágia, varázstárgyak stb.) közt a játékosok egy faji háború közepébe csöppennek, tehát egymás ellen is harcolniuk kell.

A program még csak pre-alpha stádiumban van, s a megjelentetett képek alapján (melyeken csak környezet látható) bármi is lehet belőle. A fejlesztőknek mindenesetre nagy terveik vannak, s amint lehet, megkezdik a nyitott bétatesztet is, ezért érdemes figyelni a játék honlapját.

*Lily*

**Megjelenés: 2003**
**Honlap: www.darkfallonline.com**

## THE UNDERWORLD: CRIME DOES PAY

**A stratégiai elemeket is magába foglaló Underworldben feladataink során különféle illegális munkákat kell elvégeznünk, kezdve az ellenfélnél való kémkedéstől a rivális leszámolásáig. A végső cél, hogy maximális profitot termeljünk minimális kockázattal: ha sikerrel járunk, számtalan legális vállalkozást is irányításunk alá vonhatunk a rend őreivel való találkozás elkerülése végett. A fejlesztők állítólag megtalálták a tökéletes összhangot a stratégia és a 3D-s akció között. Hogy ez mennyire igaz, az majd a megjelenés után kiderül, de az Underworld az előzetes információk alapján akár az év sikerprogramja is lehet.**

**A grafika a képek alapján mindenesetre magáért beszél: a játék olyan, teljesen háromdimenziós világot tár elénk, melyben szinte korlátok nélkül bebarangolhatjuk az egész várost. Az épületeket éppúgy bejárhatjuk majd, mint például az elhagyott sikátorokat. Lehetőségeinknek majdhogynem csak fantáziánk szabhat határt.**

**Az egyjátékos üzemmód mellett az internet is kihívást tartogat: itt is felvehetjük a harcot a konkurenciával, hogy pitiáner bandavezérből kiforrott bűnszövetkezet királyai legyünk.**

*SzB*

**Honlap: www.underworldgame.com**

# ZORRO

A szuperhősök sorában Zorro még ma is igen előkelő helyet tölt be. Számtalan könyv, képregény, rajzfilm, tévésorozat, mozifilm és számítógépes játék dolgozta már fel kalandjait, és úgy látszik, a közönségnek csak nem lesz elege belőle. Legalábbis ebben bízik a francia In-Utero stúdió, ahol már majd egy éve dolgoznak a legújabb részen.

A játék 1822-be, Los Angelesbe repít minket, ahová épp most érkezett meg az őrök új kapitánya, kiben Zorro apja, Don Alejandro a Saragosai Mészárost véli felismerni. Rád hárul a feladat, hogy kiderítsd, valóban ő tért-e vissza, s ha igen, méltóképp megbüntesd a gonosztevőt.

A harc maga újszerű módon zajlik, kardpárbaj esetén a képernyőn megjelenő billentyűzetkombinációt kell gyorsan bepötyögnöd, ekkor sikerül a támadás. Ha nem jönne össze, az ellenfél vigyorogva megsebez, s lehet újra próbálkozni. Az eredeti történethez hűen a végkimenetel sosem halál, legfeljebb lefegyverezheted vagy leütheted ellenfeleidet, s ha vesztenél, kardhegy helyett a zárkában végzed.

Azt hiszem, nem fogunk csalódni ebben a játékban, különösen, ha a kinézet mozgás közben is olyan szemet gyönyörködtető lesz, mint a képeken.

*Bird*

# STAR MONKEY

A klasszikus játékstílusok kedvelői most minden bizonnyal örvendeznek majd, hiszen hagyományos stílusú shooter készül számukra, a Star Monkey. A 3D-s háttér előtt a „régi iskola" szerint scrollozó űrhajónkkal nem lesz más dolgunk, mint pusztítani és túlélni. Az egyszerűségében nagyszerű árkád shooterben természetesen lesz majd top lista is, már előre látom, hogy a Brazil meg a Laza egymással vetélkedve küzdenek az első helyért. :)

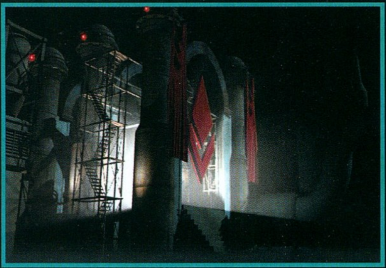
Történetről nincs mit szólni, ahogy a készítők mondták „felesleges sztorit kitalálni egy ilyen programhoz". Milyen igazuk van!

*Lily*

# DEUS EX 2

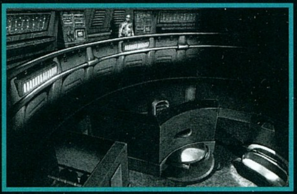
Az első rész megjelenése óta az akció-szerepjátékosok körében az egyik legjobban várt játék a Deus Ex 2.

Sajnos a kiadó kedvenc szokása, hogy agyonhallgatja a nagy durranásnak ígérkező programok részleteit, így még jóformán semmit sem lehet tudni az újításokról, de legalább érkezett pár vázlat, melyekre talán kíváncsiak lehettek. Azért annyit sikerült kihúznunk belőlük, hogy az irányítható karakterek közt szerepel majd nő is, az emberek testbeszéde sokkal kidolgozottabb lesz, és az oly jól ismert biztonsági robotok lába közt is el lehet szaladni. (Hurrá, hurrá.)



Ja, és ha már itt tartunk, új info lehet az is, hogy egyáltalán lesz folytatás, bár a megjelenés időpontját még sűrű homály fedi. Nos, azt hiszem, erre még visszatérünk. :)

*Bird*



Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive

## LEGION

Az előző számban bemutatott Praetorians római korban játszódó birodalomépítős stratégiai játékkal csak a kor- és témaválasztás köti össze a Legiont. A Pyro Studios és a Slitherine Software is az ókor legjelentősebb népének történelmét mutatja be, de a lehető legkülönbözőbb módon. A Legionben a grafika inkább körökre osztott stratégiai játékra emlékeztet, semmi csiricsáré 3D, a fejlesztők inkább az átláthatóságra és kezelhetőségre törekszenek, amit az eddig kiadott egyetlen szál, kezdetleges verzióból való kép is megerősít. Ezúttal nem a csatákon, hanem a menedzselésen lesz a fő hangsúly, a mi dolgunk a működő birodalom megszervezése, a diplomáciai ügyek lebonyolítása, a nyersanyagok biztosítása. Négy alapanyagra - fa, kő vas, gyapjú - lesz szükségünk a gond nélküli fejlesztésekhez, amelyek mindegyikét teljesen más úton tudjuk majd biztosítani. Érdekes harcrendszerre számíthatunk, ugyanis a csatába konkrétan nem szólhatunk bele, csak annak előzményeibe - katonák felszerelése, hadsereg megfelelő helyre való kivezénylése. Én valami olyasmit tudok elképzelni, mint a Heroes III gyorsküzdelme. Mindenesetre érdekes lesz, hogy szinte pontosan egy időben jelenik meg két ennyire hasonló, mégis eltérő játék, kíváncsian várom, melyikük viszi el a pálmát.

*Greg5*

**Fejlesztő: Slitherine Software**
**Kiadó: -**
**Megjelnés: 2002. tavasz**

## WORMS: BLAST!

A Team 17 fejlesztői már több mint három éve tervezgetik, hogy újabb dimenzióval bővítik kedvenc csatakukacaink kalandjait. Úgy látszik, most érkezett el ez az idő, mivel a közeljövőben megjelenő Worms: Blast! már teljesen 3D-ben fog pompázni.

Biztos szükség volt erre a lépésre, bár én a magam részéről meg voltam elégedve a könnyen kezelhető, sík nézettel is, de a készítők nagyon igyekeznek meggyőzni minket arról, hogy a kinézet változásával a játék nem feltétlenül válik bonyolultabbá.

Nos, hiszem, ha látom, de ismerve a fiúkat abban nem kételkedem, hogy ezzel a résszel is legalább olyan jól el lehet majd szórakozni, mint az előzőekkel.

*Bird*

**Fejlesztő: Team 17**
**Kiadó: UBI-Soft**
**Megjelenés: 2001. ősz**

## RUGRATS: ALL GROWED UP

**Felnőnek a gyerekek, s úgy látszik, ez alól még a Rugrats (hazánkban: Fecsegő tipegők) sorozat pöttöm hősei sem kivételek. Immár a tizenharmadik játék készül a THQ gondozásában a rajzfilmsorozat alapján, mely igencsak tiszteletreméltó szám, különösen, ha megemlítjük az idők során eladott hétmilliónyi példányt is.**

**A játékban szokatlan dolog történik a gyerekekkel (már ha bármit szokatlannak lehet még nevezni velük kapcsolatban), dr. Spooky időgépe tíz évvel idősebbé változtatja őket. Eleinte ugyan örülnek a tini lét előnyeinek, de hamarosan rájönnek, hogy hátrányból azért jóval több akad, így hozzáfognak a visszaidőgép megépítéséhez.**

**Sajnos a játékból nem tudunk képeket mutatni, ám az már kiderült, hogy a végeredmény rajzolt, oldalirányba görgethető platformjáték lesz, s mind az öt rosszcsont (Tommy, Chuckie, Angelica, Phil és Lil) bőrébe belebújhatunk.**

***Bird***

**Fejlesztő: THQ**
**Megjelenés: 2001. ősz**
**Honlap: www.thq.com**

## ROCK MANAGER

Lassan megszámolni sem tudom, hányféle menedzselős program van a piacon. Nézzük csak, igazgathattunk már várost, szigetet, állatkertet, vidámparkot, lassan már nem is lesz olyan terület, ahol ne bizonyíthattuk volna be monitorunk előtt ülve, milyen jók is lennénk, ha az adott dolgot ránk bíznánk a valós életben. De vajon elboldogulnánk-e akkor, ha egy rock bandát kéne feljuttatnunk a csúcsra, pontosabban az eladási listák élére? A Pan Interactive eddig ismeretlen fejlesztőgárdája nem kisebb kihívás elé állít minket, mint hogy a megfelelő tőkével a lehető legtehetségtelenebb emberekből - multimilliomos botfülű lánya, hangszert még életében nem látott utcafiú stb. - verbuvált együttesünket mindenkivel megszerettessük, és rajongók ezreinek segítségével tőkét kovácsoljunk. Nekünk kell megterveznünk a banda image-ét, a mi feladatunk betanítani nekik, hogyan viselkedjenek, illetve hogyan próbáljanak meg viselkedni, mit nyilatkozzanak, milyen felszereléssel lépjenek fel koncertezni és még számos apróság. A sikerre vezető módszerek közt nem kell válogatnunk, helyi rádióadók megvesztegetése, pletykák terjesztése, vagy a maffia segítségre hívása csak néhány az alkalmazható technikák közül. A humorral fűszerezett grafikától nem kell sokat várnunk, viszont ebből az alapötletből szerintem nagyon sokat ki lehet hozni; remélem, a megvalósítás jól sikerül.

*Greg5*

**Fejlesztő: Pan Interactive**
**Kiadó: -**
**Megjelenés: 2001. október**

## GORASUL: LEGACY OF THE DRAGON

Mire e sorokat olvassátok, talán már meg is jelent a Silver Style szerepjátéka. Először a kinézete miatt figyeltem fel rá, mivel a látott képsorok majdhogynem megszégyenítették a Baldur's Gate-et, márpedig az nem kis teljesítmény.

Aztán elolvastam a történetet, és a szám elégedett vigyorra húzódott. Roszondast, a hőst kell irányítanunk, kit kiskorában anyja a sárkány barlangjánál hagyott, ám a fenevad ahelyett, hogy megölte volna, felnevelte. Idővel emberfeletti képességeket fedezett fel magában, s az istenek szolgálatába állt, kik még a halála után is visszahívták, hogy segítse őket a démonokkal folytatott harcukban.

Sajnos kevés a hely, hogy kellő részletességgel méltassam a játék előnyeit, de azért még pár érdekességet megemlítenék. Például a karaktergenerálás után választhatod ki kardodat, melynek saját személyisége lesz, így olykor akár az is előfordulhat, hogy nem engedelmeskedik parancsodnak. A másik mókás csavar a hős fejében jelentkezik, pontosabban a holtaknál eltöltött évek kitörölték emlékei egy részét, s arra sem emlékszik, milyen varázsige nyitja lakhelye kapuját. :) Látom már, nem fogok unatkozni. :)

*Bird*

**Fejlesztő: Silver Style**
**Kiadó: JoWooD Productions**
**Megjelenés: 2001. szeptember**

• Ganxsta Zolee is részt vesz a magyar nyelven is megjelenő Tropico szinkronizálásában. A program Ganxstáék legújabb lemezével egy időben jelenik majd meg. A programból limitált kiadás is készül, amely az új Kartel CD-vel lesz együtt csomagolva.

• Nem tétlenkednek az Imperium Galactica II alkotói. A Digital Reality új programját talán az őszi ECTS-en jelentik be, egyelőre csak annyit mondhatunk, hogy a Cryo Interactive adja majd ki, és ha feloldják a hírzárlatot, a PC Guru elsőként számol majd be a fejlesztésről.

• Szerintem a régi Blizzard rajongók már meg sem lepődnek a híren, nem készül el idén a WarCraft III: Reign of Chaos. Hogy a készítőket idézzük: „csak akkor adunk ki valamit, amikor az készen van". Szerintük pedig a WC III csiszolásra szorul. A bétatesztet a közeljövőre ígérgetik, de nem lepődnék meg, ha a következő E3-on a program még mindig a jövő üdvöskéjeként szerepelne a Blizzard standján.

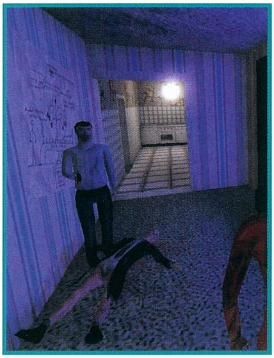
• A Ubi Soft elindította a Conquest: Frontier Wars hivatalos honlapját. A cím,

## NO MAN'S LAND

A CDV adja majd ki a Related Designs Software 3D stratégiáját, mely a gyarmatosítás idején, Észak-Amerikában játszódik majd. A programban választhatunk majd, hogy az amerikai hódítókat, a mexikóiakat vagy az őslakosokat akarjuk képviselni. A tervek szerint a három hadjáratban tíz-tíz küldetés lesz, melyek közt valós történelmi események is felbukkanhatnak. Megjelenés: 2003.

*Lily*

## THE GAME OF DEATH



Szerencsés tendencia, hogy végre az oly sokáig hanyagolt horrorjátékok is kezdenek erőre kapni. Ez alkalommal a német Burns Games próbál labdába rúgni, bár a képeket látva félő, a kapuba már nem talál be. Igazából nekem csak a karakterek megformálásával, illetve a használt textúrákkal van bajom, így nem tartom kizártnak, hogy ezeket lecserélve a végeredmény akár még szép is lehet. (Remélem, a fejlesztők rászánnak pár hetet az átdolgozására, hisz a hátralévő másfél évbe igazán beleférhet ennyi.)

A játékban autóbalesetet szenvedett fiatalember bőrébe bújunk (már amikor épp teljes emberi formájában mutatkozik, hisz különben épp lenyúzott bőre a leghátborzongatóbb elem), ki kómába esve különös álomvilágba kerül. Ám ez a világ nem a csilingelő tündérkék és bolyhos nyuszik földje, ide a huszadik század legelvetemültebb tömeggyilkosai vannak bezárva, s csak az ő elpusztításukkal lehet elnyerni a szabadságot. Csakhogy a végrehajtás módja nem tetszőleges, mindegyik emberi szörnyet a saját fegyverével kell legyőzni, így a fojtogatókat hurokkal, a baltás gyilkosokat szekercével stb.

Mondhatom, kedves, nem csodálkoznék, ha ennek hatására sokan kedvet kapnának az ámokfutásra, ám már most meg kell jegyeznem, az ártatlan áldozatok meggyilkolásáért komoly életerővesztés jár. Azért ez még így se semmi, azt hiszem, ez a játék igazán tizennyolc éven felülieknek készül.

*Bird*

**Fejlesztő: Burns Entertainment Software**
**Megjelenés: 2002. december**
**Honlap: www.game-of-death.com**

## CODENAME: OUTBREAK

Már idén szeptemberben megjelenik a Game World GSC taktikai FPS-e, a Codename: Outbreak (melynek a munkacíme Venom volt). A Cossacks alkotóinak legújabb művét a Virgin Interactive jelenteti meg. Kár is több szót ejteni róla, hiszen a program hamarosan a boltok polcain lesz!

*Lily*

melyen bétatesztre is jelentkezhettek: www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

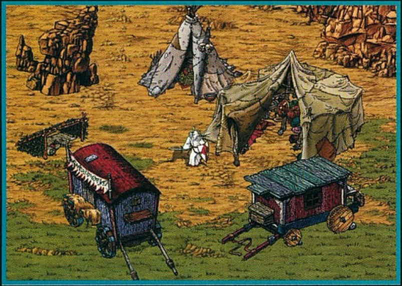
• A Sharpnel Games bejelentette, hogy még nem engedték „aranyba menni" a Runesword II-t. Az ok egyszerű, szükségesnek tartották, hogy tovább teszteljék egy kicsit, mert akad még benne pár bug. A hivatalos megjelenési határidő szeptember 1.

• Tucatnyi új játékot dob hamarosan a piacra a Phenomedia és a JoWooD. Ezek közt természetesen nem csupán PC-s, hanem konzolos programok is szerepelnek. A részletes lista valószínűleg szintén az ECTS hírei közt szerepel majd.

• Igaz, hivatalosan még nem jelentették be, de már lehet tudni, hogy az Interplay dolgozik az Icewind Dale 2-n. A neten már megindultak a találgatások a részletekről, de a kacsákat inkább nem közöljük, megvárjuk, hogy az alkotók mit mondanak majd...

• Idén ősszel Európában is lesz EverQuest Fan Faire. A nagysikerű rendezvényt a Sony negyedévente Amerikában rendezi meg. Szeptember 15-én, egy Párizs-közeli, XIV. századi kastélyba vár-

## BLACK MOON CHRONICLES: WINDS OF WAR



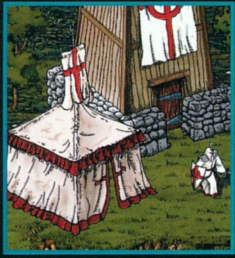
Ha rendszeresen olvasgatjátok lapunk hírrovatát, láthatjátok, hogy egyre több és több online játékról esik szó benne. Ennek oka nagyon egyszerű, a cégek felfedezték, mekkora lehetőségek rejlenek ebben a kategóriában, s igyekeznek minél nagyobb részt megszerezni a még kiaknázatlan piacból.

Így nem meglepő, hogy minden számba jut egy-két online ismertető, ám ha tudnátok, hogy ezeken kívül hány cég készíti még szép csöndben a maga virtuális világát, s mennyi működik máris jelentős felhasználói körrel, biztos tátva maradna a szátok.

Számomra is megdöbbentő volt, mikor véletlenül rábukkantam pár tucat eldugott műre, pedig jó pár ígéretes is akad köztük. Ezek egyike a francia Vircom cég Fekete Hold Krónikája, mely az azonos nevű, Európából indult képregény sorozaton alapszik.

Ebből fakad különlegessége is, amivel felkeltette érdeklődésemet, a ma oly divatos elsőszemélyű megjelenítés helyett izometrikus ábrázolásmódot alkalmaz, s mindezt képregényszerűen megrajzolt grafikával. Mondhatom, első látásra megkedveltem, s egész felvillanyozódtam, mikor észrevettem, hogy még a párbeszédek is kis szövegbuborékokban jelennek meg.

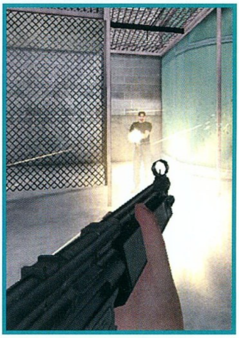
Amúgy mindent tud majd, amit a többi hasonló játék: Lesz benne tizenkét karakterosztály - köztük unikumnak számító ghoulokkal - , számos varázslat, fegyver és felszerelés. De ahhoz, hogy mindezt részletesen leírjam, több oldalra lenne szükségem, ezért inkább látogassatok el a játék honlapjára, és nézzétek át ott a tudnivalókat. Érdemes.



*Bird*

Kiadó: Vircom
Megjelenés: 2001. november
Honlap: www.blackmoon-online.com

## DIE HARD: NAKATOMI PLAZA



Szerencsétlen John McClane már egyetlen percre sem nyugodhat. Eleinte a mozivásznakon ritkította a terroristákat, aztán feltűnt a számítógépek képernyőjén is, és immár sokadik alkalommal kell fegyvert ragadnia, hogy a nagyközönséget szórakoztassa.

A Nakatomi Plaza érdekessége, hogy bár elvileg a Die Hard filmsorozat első részére épül, nem követi hűen annak minden mozzanatát, inkább bemutatja, hogy „mi történt, míg a kamera mással volt elfoglalva". Ez körülbelül annyit jelent, hogy feldolgozás helyett hétköznapi, első személyű akciójátékot kapunk, melyben olykor rá lehet ismerni a film egyes részleteire.

A játék e vonatkozását ezzel igazából ki is tárgyaltuk, lássuk, mi egyebet nyújt még, amivel megfoghat minket. Ez valószínűleg nem a kinézet lesz, mivel, bár rondának nem mondanám, igazából szépnek sem nevezném, különösen, mióta megcsodálhattam a Max Payne káprázatos jeleneteit. A feladványok sem igazán dolgoztatják meg az agytekervényeket, marad hát a lövöldözés. Ebben végre akad említésre méltó újítás: a morál. Ha te csekély sérülés árán sikeresen eltesszel láb alól pár terroristát, azok társai legyőzhetetlenségedet látván habozni kezdenek mielőtt rád támadnak, sőt, olykor inkább menekülőre fogják a dolgot. Nos, hamarosan meglátjuk, elég lesz-e ez, hogy eladja a játékot.

*Bird*

Fejlesztő: Piranha Games
Megjelenés: 2001. vége

ják a megszállott játékosokat, akik a valós kalandok és próbatételek mellett találkozhatnak a fejlesztőkkel. A szervezők 1200 vendégre számítanak.

• Elindították a Civilization III hivatalos honlapját. Web cím: www.civ3.com

• A Phoenix Entertainment jelenleg 3D-s RPG-FPS-RTS keveréken dolgozik. A The Underworld: Crime Does Payhez új grafikus motor készül. Kíváncsi leszek, hogyan sikerül a három kategóriát ötvözni!

• A Blue`s News hírei szerint az Interplay feloszlatta a Torn fejlesztőcsapatát. A program eredetileg hamarosan megjelent volna...

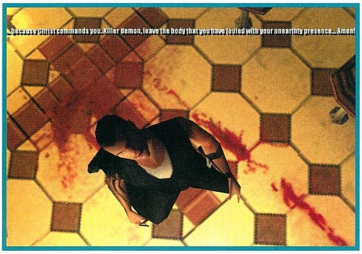
• Tom Hall és John Romero megvált az ION Stormtól. Romero neve Quake vonalról, Hallé pedig az Anachronox stábjából lehet ismerős. Minden valószínűség szerint ezután sem fognak füvet nyírni, nyilván új csapathoz csatlakoznak.

• A DreamWorks megvette a Crimson Skies adaptációs jogait. Hogy ebből mikorra lesz film, azt még nem lehet tudni.

• Lapzártakor érkezett hír: 2002-re halasztották a Dungeon Siege megjelenését.

*Lily*

## FROM DUSK TILL DAWN



Kiadó: Cryo Interactive
Fejlesztő: GameSquad
Megjelenés: 2001. szeptember
Ajánlott honlap: www.gamesquad.fr

A bemutató után nem sokkal nálunk is kultuszfilm-státuszba került Robert Rodriguez sajátos, road-movie-val egybekötött véres horror-paródiája, az Alkonyattól pirkadatig. A Quentin Tarantino (Ponyvaregény) forgatókönyvéből született mozi egy testvérpárról szól, akik a rendőrség elől sikeresen szöknek át Mexikóba. A kalandokkal teli utat a Titty Twister bárban próbálják kiheverni - vesztükre. Amint besötétedik, a személyzet vámpírrá vedli át magát, és őrült mészárlás veszi kezdetét.

A GameSquad által készített játékadaptáció csupán alapjaiban fog emlékeztetni a filmre, de ennél nem is nagyon kell több egy izgalmas akciójátékhoz. Feladatunk természetesen nem lesz más, mint Seth-et (a filmben George Clooney alakította) irányítva a vámpírok kiirtása, amihez kellékként változatos fegyverarzenál áll rendelkezésünkre. A third person shooter látványos 3D-s grafikával rendelkezik, amely leginkább a fejlesztők előző programjához, a Devil Inside-hoz hasonlítható.

A demó változat augusztus óta elérhető, a teljes program az Államokban pedig várhatóan szeptember 6-án lát napvilágot.

*SzB*

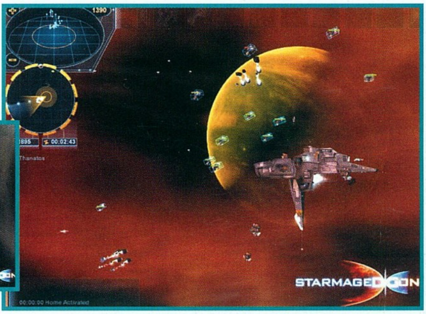
## STARMAGEDDON

A Lemon Interactive csapatának mottója: space is fun. Mit lehet ehhez hozzáfűzni? Tetszetős, hogy nem akarták keverni a stratégiát az űrszimulátorral, hanem „csupán" élvezetes űrstratégiát készítenek. Az impozáns 3D világban a játékosok teljes szabadságot kapnak, legalábbis ami a kameramozgást illeti.

A történetet az alkotók űroperaként jellemzik, s a lényeg annyi, hogy az emberiség két idegen faj ellen küzdhet, többek között hatalmas csillaghajók segítségével.

Érdekesség, hogy akár három csatatéren is harcolhatunk egyszerre. Az egységek tapasztalati pontokat kapnak majd, így elérhetik a veterán státuszt is. Az elért fokozatot azonban törlik az új küldetésekben, ami kissé meglepő információ, de majd kiderül, hogy működik a gyakorlatban.

*Lily*



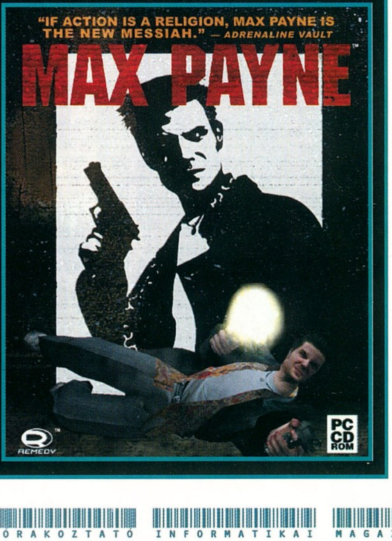
Honlap: www.lemon-interactive.com/starmageddon

## TOP LISTA

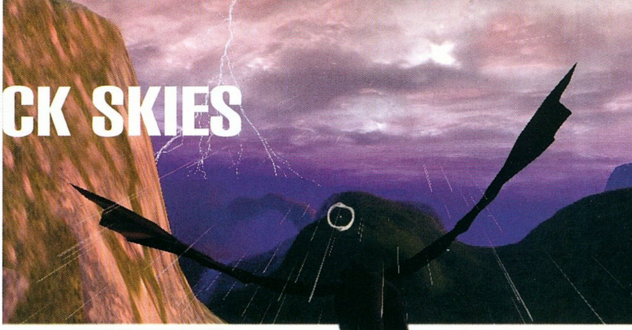
**Megjelenése óta a Lord of Destruction töretlenül vezeti az eladási listákat annak ellenére, hogy „csak" kiegészítőről van szó. A hónap legjobbja, talán még az év akciójátéka címre is jelölt Max Payne csak a második helyre tudta felküzdeni magát mellette. Az Electronic Arts Sims játékát és annak kiegészítőit radírral sem lehet eltüntetni az eladási táblázatokból, az alapjáték két éve folyamatosan megtalálható a legjobbak közt annak ellenére, hogy ára alig marad el a legújabb játékokétól. Említésre méltó még a '99-ben megjelent Age of Empires második része, úgy látszik, a vásárlók hozzám hasonlóan még mindig a Microsoft-féle birodalomépítést - nem félreértendő - részesítik előnyben az új rivális Cossaksszal szemben.**

1. **Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction - Vivendi Universal Publishing**
2. **Max Payne - Gathering of Developers**
3. **The Sims - Electronic Arts**
4. **The Sims: House Party Expansion Pack - Electronic Arts**
5. **The Sims Livin Large Expansion Pack - Electronic Arts**
6. **Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment**
7. **Diablo 2 - Vivendi Universal Publishing**
8. **Flight Simulator 2000 - Microsoft**
9. **MechCommander 2 - Microsoft**
10. **Age Of Empires II: Age of Kings - Microsoft**

***Greg5***



# OZZY'S BLACK SKIES



**StartBox**

**Fejlesztő: iRock Interactive**
**Kiadó: (még nincs)**
**Megjelenés: 2001. december**
**Web: www.irock.com**

***Bármennyire próbálják is a zenetévék, kereskedelmi rádiók és MAHASZ-slágerlisták bebizonyítani az ellenkezőjét, igenis létezik zene a különféle DJ-ken, tenyésztett fiú- és nyál- khm, bocsánat, lánycsapatokon és a Dáridóban bohóckodó playbackhuszárokon túl! Nem, most nem Uhrin Benedek bácsira gondolok, hanem a hamisítatlan, színtiszta, elpusztíthatatlan rockra. A játékfejlesztők szerencsére tudják ezt, és láthatólag komálják is a rockzenét, hiszen nem egy rockegyüttes vagy énekes mítosza köré épülő játékot láthattunk már az utóbbi években. A közepes KISS Psycho Circus, a méltánytalanul elfeledett Queen the Eye és a botrányosan rossz Aerosmith Revolution X után nemsokára itt az új rocksztár-játék, főszerepben a rajongói által szerényen csak Őrültnek becézett Black Sabbath-frontember, Ozzy Osbourne.***

## NA DE KI AZ AZ OZZY?!

Volt egyszer, valamikor a hetvenes években egy Black Sabbath nevű rockbanda. Hangosak voltak és botrányosak, polgárpukkasztók, mi több, sátánistának bélyegezttek. Akkoriban még az járta, hogy a csapat a külsőségek mellett azért nyújtson némi zenét is, és a Sabbath-nál ez sem maradt el, olyan rock és metál-klasszikosok fűződnek a nevükhöz, mint a Paranoid, a Crazy Train vagy az Iron Man (ha a címek nem is mondanának sokat, ezek amolyan kollektív tudatalattiban levő zenék, amelyeknek a taktusaira tipikusan azt mondja az ember, hogy „hú, de ismerős... mi is ez?"). Na, Ozzy, az Őrült ennek a csapatnak volt az énekese, húzóembere, „védjegye". Becenevét az egyébként is igen vad koncerteken tartott horrorisztikus magánszámairól kapta, egy esetben például a színpadon leharapta egy élő denevér fejét (mentségére szóljon, hogy a színpadi show egyik elemeként feltűnő mű-denevérnek hitte...), később ezt előszeretettel játszotta galambokkal is... Úgy tűnik, Ozzy közel harminc éves pályafutása, markáns egyénisége, a hozzá kötődő rengeteg legenda és nem utolsósorban a népes és máig hű rajongótábor (a harmadik éve zajló monstre Ozzfest turné koncertjeire eddig több, mint hétszázezren (!) váltottak jegyet) megér még egy misét, hiszen egyrészt film készül az öreg rockerről, másrészt az iRock nevű csapat jóvoltából hamarosan játék-főszereplővé is avanzsál...

## NA DE KI AZ AZ IROCK?!

Nem csoda, ha a fejlesztő csapat neve ismeretlenül cseng, lévén első bálozó cég – tapasztalatlannak azonban távolról sem nevezhető! A főnök, Robert Stevenson anno Tom Clancyvel együtt alapította a Red Stormot, később Michael Crichton oldalán tűnt fel a Timeline Studio születésekor, aztán saját játékgyártó céget alapított. Csapatának többi tagja szintén veterán játékfejlesztő, a „kemény mag" egy reményteli, de a kiadó halálával hamvába holt Interactive Magices projectből, a Red Furyból érkezett, hozzájuk csapódott néhány az X-COM, a Command & Conquer és a Civilization készítői közül, s máris előállt a csapat, amely a tervek szerint kizárólag rocksztárokat középpontba állító játékok készítésével fog foglalkozni. A Black Skies utáni időkre gondolva már most tárgyalnak a Metallicával, a Kornnal és a Dave Matthews Banddel...

## NA DE MI AZ A BLACK SKIES?!

Tudtam én, hogy előbb-utóbb eljutunk addig is, hogy magáról a játékról legyen szó... Rengeteg agyalás után (volt szó first person shooterről, Tomb Raider-szerű akcióról és még ki tudja, mi mindenről) a fejlesztők végül is egy, leginkább a Magic Carpetre emlékeztető fantasy akció-„repülőszimulátor" mellett döntöttek. Sárkányok, óriás denevérek, szárnyas démonok és egyéb repülő mitológiai teremtmények nyergébe pattanhatunk, hogy aztán

tűzgolyókkal-sárkánylándzsával-villámcsapásokkal osszuk a nyereségvágyból elkövetett, nyolc napon túl sem gyógyuló súlyos testi sértést. Adódik a kérdés, hogy vajon a játék mennyire lesz akció, és mennyire szimulátor – hát erről sokat elmond, hogy az összesen 24 féle irányítható lény repülési modelljeit egyenként 56 (!) változó határozza meg, és mindegyik "paci" két, csak rá jellemző különleges támadási móddal rendelkezik, a rendes, „mezei" támadások mellett.

A nagy sárkányosdihoz a fejlesztők saját dark fantasy világot alkottak Ozzy és Sharon Osbourne (utóbbi Ozzy menedzsere és mellékesen a felesége) aktív közreműködésével. Fraewyn mágikus földjén (illetve a felett párszáz méterrel) járunk, ahol három nép jeles képviselői küzdenek az uralomért, ezek a három játszható fajt és egyben Ozzy pályafutásának három jelentős szakaszát jelképezik. A Pariah birodalom a hetvenes évek, a korai Black Sabbath-albumok Ozzyja: sötét, démoni, fekete mágiával és emberáldozó őrült szektákkal terhes. A nyolcvanas években Ozzy a „az emberben rejlő szörny" image-ét alakította előszeretettel farkasembernek maszkírozva a koncerteken és sárkányfejjel a lemezborítókon. Ezt az időszakot tükrözi a Chrysalis birodalom, alkimista varázslók, mutánsok, szörnyetegek és az önmagából kicsavarodott természet organikus, félig gép, félig élő teremtményeinek földje. Végül következnek a kilencvenes évek, a Black Sabbath-ból kilépett, szólókarrierbe kezdett, visszavonult, majd visszatért, megváltozott Ozzy, és az ezt jelképező Virtwyn birodalom, amely a játékban a klasszikus jó szerepét játszsza. Nemes sárkány-lovagok, griffhátón őrjáratozó elit-katonák képviselik a háborúban a királyság oldalát. A három harcoló fél oldalán három Ozzy-inkarnáció szerepében tíz-tíz-tíz küldetést kell lenyomnunk, hogy a játék végére érjünk, és belevethessük magunkat a 16 fős, ütöm-vágom multiplayerbe. A küldetések érdekessége, hogy nem egy közülük konkrét Ozzy- vagy Sabbath-számok alapján készült (természetesen a háttérzenét ilyenkor az adott nóta átdolgozása szolgáltatja). Ilyen például a Steal the Night Away című szám és egyben küldetés, amelyben egy Virtwyn erődbe kell bejutnunk, és ellopnunk egy mágikus erejű drágakövet, vagy a Planet Caravan, amelyikben egy karaván védelmét kell ellátnunk a Chrysalis szörnyeinek támadásaival szemben. A Sabbath, Bloody Sabbath és az Ultimate Sin alapján készült pályák is igen durva bevetéseket ígérnek... Ha már a zenénél tartunk: eredeti Ozzy- és Sabbath-számok szólnak majd a játék alatt, ezekből hat teljesen áthangszerelve és újra felvéve (szerzői jogi gondok miatt muszáj volt), főcímdalként pedig Ozzy külön írt és felénekelt egy számot, természetesen Black Skies címmel. Kissé piszkos üzleti húzásként ez a dal semmilyen albumon nem fog szerepelni, a rajongók csak a játékkal együtt juthatnak hozzá... Ozzy természetesen a narrációból és más, játék közbeni hangok (powerupok felvétele, győzelmi és csatakiáltások) megszólaltatásából is kiveszi a részét.

A Black Skies megjelenéséért a fejlesztők saját készítésű 3D-s grafikai engine-je felel, amely különösebben élethű fizikát ugyan nem, de látványos köd- és felhőeffekteket, robbanásokat, és időjárás-szimulációt ígér. A kezelés (és maga a szimulátorjelleg) egyszerű, a hagyományos teljes 3D-s akciójátékokat (Descent és társai) idézi. A játékmenet is inkább akció- és taktikai elemeket tartogat, a „madarunk" levegőben tartása és a manőverezés csak eszköz, nem cél. Ha emlékszünk még az Echelonra, esetleg a Magic Carpetre vagy a régi Comanche-epizódokra, és gondolatban át tudjuk ültetni jellegzetes dark fantasy környezetbe, jó úton járunk a Black Skies elképzeléséhez. A játék sikerének sarkalatos pontja ott rejlik, hogy a nem Ozzy-rajongó játékosok érdeklődését is fel tudja-e kelteni, és vajon élvezhető lesz-e olyanok számára is, akik esetleg sohasem hallottak az öreg rockerről, ne adj' isten, ki nem állhatják a zenéjét. Nos, maga a „sárkányszimulátor" téma biztos meg tudja főzni a fantasyrajongókat, innen pedig a dolog paraméterezés kérdése: attól függően, hogy a küldetések akció-, taktikai- vagy kalandvonalát emelik-e ki, más-más célcsoportot tudnak még befogni a Black Skieszal. A PS2-verziót biztos, hogy a színtiszta akció irányába viszik el, remélhetőleg a PC-s ennél kicsit gondolkodtatóbb formát kap... A megjelenésig hátralevő idő még kérdéses, lévén nincsen végleges kiadó, javában folynak a tárgyalások és az alkudozás. Mindenesetre a játék várhatóan év végére éri el a száz százalékos állapotot, addig is javaslom, poroljuk le a polcon porosodó Sabbath cédéket, esetleg nézzünk újak után, hátha lelünk valami érdekeset (a Crazy Train Madonnával énekelt dance remix duettje például kimondottan súlyos darab)...

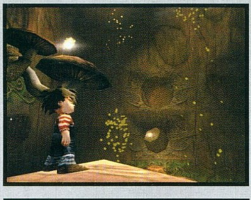
*Troppauer Hümér*

# EVIL TWIN

**StartBox**

**Fejlesztő: In Utero**
**Kiadó: Ubi Soft**
**Megjelenés: 2001 november**
**Web: www.inutero.com**

***A már évek óta tartó Rayman-láz még mindig nem csillapodott le, most éppen a Game Boy Advance-konverzióért őrül meg a világ (a szerkesztőségből természetesen Sasa az, aki fűnek-fának reklámozza a kvarcjátékos változatot). A nagy lelkesedés valahol érthető, hiszen a Raymant, majd a Rayman 2-t a platformos ügyességi játékok királyává választották Óperenciás-tengeren innen és a nagy Dreamcast-hegyen túl. A két program készítői, a francia In Utero fejlesztőcsapat tagjai azonban már lassan befejezik legújabb huncutságukat, ezért elképzelhető, hogy a Rayman-kórt hamarosan felváltja a Cyprien-szindróma.***



Az ismeretlen üdvöske teljes neve Evil Twin – Cyprien's Chronicles, műfaja pedig természetesen Rayman-klón. Főhősünk, Cyprien egy szegény kis árva, bár temperamentuma miatt a felnőttek többnyire csak „az az átokkette csibész kölök" néven emlegetik. Szó mi szó, Cyprien (aki egyébként leginkább a Gyerekjáték című horrorfilm-sorozat hősére, Chucky-ra hasonlít) égetnivalóan rossz lurkó, ám az introban ebből még semmi nem látszik. Cyprien békésen ünnepli a születésnapját az árvaház többi lakójával (a hangulat nem túl vidám, mivel Cyprien szülei éppen e neves napon haláloztak el), amikor a buli fura véget ér: jön egy csomó fénycsóva és főhősünk kivételével mindenkit jól szanaszét gyilkol. A játékos magához sem tér megdöbbenéséből, amikor kiderül, hogy Cyprian csak álmodja az egészet, ám az álom és a valóság világa ezúttal összekutyulódik, és Cypriennek legsötétebb, legelképesztőbb testet öltött rémálmaival kell szembenéznie, hogy kiszabadíthassa barátait és saját magát a hallucinációk és a rémképek kusza kavalkádjából. Innentől kezdve a játék 76 darab 3D-s szintje leginkább a Tim Burton-fimek (Beetlejuice, Karácsonyi lidércnyomás) és az Elveszett gyermekek városa látványvilágát idézi, miközben baljós moll zongoraakkordok és ideges xilofon-futamok hozzák a frászt a játékosra – már csak a hangulat miatt is érdemes lesz egy pillantást vetni az Evil Twinre.

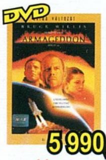
A játékmenet és a technikai dolgok is rendben volnának. A pályák változatosságára a készítők által a tervezésnél alkalmazott „álmodban bármi megtörténhet"-elv a garancia; egy ízben például Cypriennek összezsugorodva kell majd átvágnia egy osztálytermen, miközben a hatalmas tanár légynek nézi őt, és óriási tollak, radírok és logarlécek támadásával is szembe kell néznie… A program összesen kb. 600 megabájtnyi textúrával operál, úgyhogy a szem is megkapja a magáét, a sztori fordulatairól pedig a körülbelül kétszáz darab, 3D-s átvezető mozi és a száznál is több aktív mellékszereplő gondoskodik. Az egyetlen problematikus pont talán a főhős gyilokszerszám-arzenálja lehet, Cyprien ugyanis egy szál csúzliból osztja majd a halált okozó testi sértést, és nem is lesz más fegyvere a játék során. A csúzlihoz természetesen rengeteg fajta lövedéket (vakító labdacsot, tűzgolyót, stb.) találhatunk a pályákon, de azért jobban örültem volna, ha a fejlesztők a beteges környezethez igazodva más csínytevő eszközökkel (mustármagos fúvócsővel, ipari lúggal töltött vízilufival, esetleg egérfogó-vetővel) is támogatták volna az árvaház megmentését. A csúzli néha nem is lesz elegendő a továbbjutáshoz, Cyprien ilyenkor kénytelen lesz titkos képességéhez folyamodni, és megidézni énje sötét oldalát. Az ördög ugyanis ezúttal nem a részletekben, hanem főhősünkben lakozik (innen a játék címe), és a rombolni mindig kész sátáni tesó csak Cyprien hívására vár…

Az Evil Twin Dreamcast-en tarolni fog, ez elég valószínű. Kérdés, hogy egy mára már szinte kizárólag konzolossá vált játékműfaj hogyan fogja megállni a helyét PC-n? A futós-mászós-ugrabugrától elszoktak a PC-s játékosok, bár idegenkedésüket talán csillapítja a programban található rengeteg rejtvény. Még fontosabb kérdés, hogy egy gamepados kezeléshez idomult játékhoz sikerül-e kitalálni PC-re valamilyen értelmes irányítási módszert? Én optimista vagyok, és bízom benne, hogy az In Utero ezekkel az „apróságokkal" is megbirkózik majd. Így vagy úgy, az Evil Twint mindenképpen végignyomom majd, bár lehet, hogy megvárom, amíg Sasa az orrom alá dugja a Game Boy Advance-változatot…

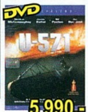
*Stöki*
*stoki@vogel.hu*

# CD GALAXIS

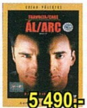
## Szeptember elejétől várunk új üzletünkben is!


5 990,-
Armageddon (extra változat)

6 490,-
Ötödik elem


5 990,-
U-571

5 490,-
Tolvajtempó


5 490,-
Ál/Arc

5 490,-
Szikla

5 490,-
Con-Air

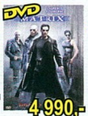
5 490,-
Starship Troopers

4 990,-
Viharzóna

6 790,-
Blöff

6 790,-
X-Men

7 990,-
Gladiátor


4 990,-
Mátrix

3 koponya - Toltec kincs..1 990
Addiction Pinball ..............1 990
Admiral Sea Battles..........1 990
Afrika sötét titkai...............6 990
Age Of Empires Gold........4 990
Age Of Empires 2.............9 990
Age 2 Conquerors.............7 990
Age Of Empires Collect..19 990
Airport Inc...........................1 990
Akimbo...............................4 990
Allegiance Online..............9 990
Anachronox........................9 990
Apache Havoc ....................1 990
Arcanum* ..............................jön
Army Men In Space...........1 990
Atlantis 2 hun .....................5 990
Atomic Bomberman...........1 990
Baldur's Gate .....................3 990
Baldur's Gate 2 Collect ....9 990
BG 2 Throne Of Bhaal ......7 990
Billiard Clubhouse.............2 990
Black & White..................12 990
Blade Runner .....................3 990
Breakout .............................1 990
Broken Sword 2. ................1 990
B-17 Flying Fortess ..........9 990
Caesar 3.............................2 990
Carmageddon TDR 2000 ..3 990
Catz 4 .................................1 990
Champ. Manager 3............2 990
Champ. Manager 00/01.....9 990
Claw ...................................1 990
Colin McRae Rally 1..........1 990
Colin McRae Rally 2..........7 990
Command & Conquer.......3 990
Commandos*.....................1 990
Commandos 2* ....................jön
Conflict Zone......................8 990
Cossacks - Euro. Wars...11 990
Crimson Skies....................9 990
Croc....................................3 990
Cutthroats* .........................1 990
Dark Reign.........................2 990
Dark Reign 2......................3 990
DarkStone...........................2 990
Demolition Racer ..............3 990
Desperados ........................8 990
Diablo..................................2 990
Diablo 2...............................6 590
Diablo 2 Lord of Destruct.6 590
Diablo 2 alap + küldetés.12 590
Discworld Noir ...................3 990
Dogz 4................................1 990
Driver .................................3 990
Dune: Emperor................12 990
Dungeon Keeper 2............1 990
Earthworm Jim 3D ............3 990
Eastern Front .....................1 990
Enemy Engaged C vs H....1 990
Eurofighter 2000 v2 ..........1 990
Eurofighter Typhoon ......10 990
Europa Universalis hun*...6 990
Everquest Deluxe............10 990
alap + Kunark + Velious + extrák
Evil Islands ......................10 990
Evolva ................................3 990
Extreme Biker....................2 990
F-16 Agressor....................2 990
F-22 ADF + Red Sea..........2 990
F/A-18 Korea......................1 990
Fallout Tactics....................9 990
Fate Of The Dragon ..........7 990
FIFA 99...............................2 990
Fighting Force....................1 990
Fleet Command.................3 990
Flight Unlimited 2..............1 990
Flipper & Lopaka.............10 990
Fly! .....................................1 990
Fly! 2 ...............................10 990
Ford Racing.......................1 990

Freedom...........................10 990
Gabriel Knight 3 ................2 990
Gangsters*.........................1 990
Gangsters 2 .......................9 990
Giants.................................9 990
Gorky 17 hun .....................4 990
Grand Prix 3 ......................4 990
GP 3 Add-On 2000*..............jön
Grand Prix World ..............2 990
Grand Theft Auto ..............1 990
Grand Theft Auto 2 ...........1 990
Grand Touring....................1 990
Grim Fandango .................4 990
Ground Control..................7 990
Gunship .............................3 990
Half Life Generation 2.......5 990
Half Life Gunman...............6 990
Half Life Blue Shift ...........6 990
Heart Of Darkness ............3 990

Legends Of Might&Magic.9 990
Lighthouse + Rama ..........2 990
Links 2001 Golf .................9 990
Machines ...........................2 990
Max Payne .......................10 990
Messiah..............................3 990
Metal Fatigue.....................4 990
Metal Gear Solid................9 990
Micro Machines 3..............1 990
Mig Alley ...........................1 990
Might & Magic 6 ................1 990
Might & Magic 7 ................1 990
Monkey Island 3.................4 990
Mortal Kombat 4.................1 990
Moto Racer ........................2 990
Moto Racer 2 .....................3 990
Myth: Fallen Lords.............1 990
Nagymester sakk hun .......3 990
Nations! hun * .......................jön

6 590,-
Diablo 2

6 590,-
Diablo 2 küldetés

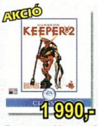
A kettő együtt (Diablo 2 + Lord Of Destruction): 12 590,-

4 990,-
Screamer 4x4

2 990,-
Imperium Galactica 2

5 990,-
Half-Life + Opposing Force + Counterstrike

3 990,-
StarCraft BattleChest


1 990,-
Dungeon Keeper 2

1 990,-
US Air Force

Heavy Metal FAKK 2..........3 990
Heroes Chronicles Final...5 990
Hidden & Dangerous .........1 990
Hold hadművelet hun.........6 990
Homeworld ........................2 990
House Of The Dead...........1 990
Icewind Dale ......................5 990
Icewind Dale Mission.........7 990
Imperialism.........................1 990
Imperium Galactica 2 hun 2 990
Industry Giant ....................3 990
I-War 2: Edge Of Chaos* ..9 990
Jagged Alliance 2 .............2 990
JA2 Unfinished Business.7 990
KA-52 Team Alligator .......2 990
Klánok................................4 990
Knights & Merchants hun.2 990
K.O. Boxing .......................1 990
Lego Racers ......................4 990
Lego Rock Raiders ...........4 990
Le Mans 24 Hours.............3 990

Need For Speed 4 .............3 990
Nagy balhé hun*....................jön
Nuclear Strike.....................2 990
Oil Tycoon hun* ....................jön
Oni.......................................7 990
Operation Flashpoint......11 990
Original War .......................9 990
Outcast ...............................3 990
Panzer General 3D ............5 990
Pax Corpus.........................1 990
Pharaoh + Cleopatra.........5 990
Planescape Torment.........3 990
Police Q SWAT 3 Elite ......9 990
Prince Of Persia 3D ..........1 990
Pro Pinball:Big Race USA1 990
Pro Pinball Collector's .....2 990
Quake 3 Arena...................6 990
Railroad Tycoon 2..............1 990
Rayman 2...........................3 990
Red Alert............................2 990
Red Alert 2......................10 990

RA 2: Yuri's Revenge*..........jön
Redguard............................1 990
Resident Evil 2 ..................2 990
Revenant............................1 990
Rune...................................9 990
Sacrifice.............................9 990
Saga hun ...........................4 990
Screamer 4x4 hun .............4 990
Sega Rally 2.......................1 990
Settlers 4 hun ..................11 990
Settlers 4 + játékfigurák .14 990
Settlers 4 + Battle Isle ....13 990
Settlers 4 + Pizza Con 2 .14 990
Settlers 4 + Sheep...........13 990
Severance: Blade Of D. ....4 990
Shadow Man......................2 990
Shanghai Dynasty.............2 990
Shanghai Great Moment. .2 990
Shogun ..............................9 990
Shogun Mongol Invasion*6 990
Sim City 3000 ....................3 990
Sims ...................................9 990
Sims Livin' It Up................6 990
Sims House Party .............6 990
Soul Reaver.......................1 990
Spec. Ops. 2 ......................1 990
Squad Leader ....................7 990
StarCraft Battlechest........3 990
Startopia ..........................10 990
Star Trek Starfleet Acad...3 990
Star Trek New Worlds.......9 990
Star Wars: Battle Naboo...9 990
SW Jedi Knight Gold ........4 990
SW Rogue Squadron........4 990
SW X-Wing Alliance..........4 990
SW X-Wing Collectors ......4 990
Sudden Strike.....................7 990
Super Bubsy.......................1 990
Technomage.......................9 990
Thandor ..............................2 990
Theme Park World ............3 990
Theme Park Inc. ..............11 990
Thief*...................................1 990
Thief 2 ................................3 990
Tiberian Sun + Firestorm * ..jön
TOCA Touring Car ............1 990
Tomb Raider.......................1 990
Tomb Raider 2....................1 990
Tomb Raider 3....................3 990
Tomb Raider 4....................4 990
Tomb Raider Chronicles ..5 990
Total Annihilation .............1 990
Touché................................1 990
Traffic Giant.......................4 990
Traffic Giant Gold .............7 990
Tribes 2 ..............................7 990
Tropico.............................10 990
Tyúkvadászat ....................2 990
Ult. Soccer Manag. 98.......2 990
Unreal Tournament...........3 990
Unreal, Totally pack..........5 990
Urban Chaos .....................3 990
US Air Force......................1 990
Vészhelyzet hun ...............2 990
Viper Racing......................2 990
Virtua Cop 2.......................1 990
Virtual Pool 3.....................9 990
V-Rally................................3 990
WarCraft 2 Battle.net ........2 990
alap+küldetés (Beyond the Dark Portal) win 95/98 verzió + b.net
Warlords 3 Deluxe ............1 990
Wheel Of Time...................3 990
Worms United ...................1 990
Worms World Party ..........9 990
Zeus ...................................8 990
Zeus: Poseidon* ..................jön
Zork: Grand Inquisitor......2 990
hun = teljesen magyar nyelven,
* - előrendelhető, érkezés alatt

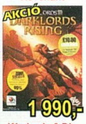
4 990,-
Grand Prix 3

1 990,-
Might & Magic 7

1 990,-
Tomb Raider 2

1 990,-
Revenant

1 990,-
Railroad Tyc. 2


1 990,-
Warlords 3 Dlx

3 990,-
Baldur's Gate

2 990,-
Caesar 3

2 990,-
Warcraft 2 B.net

2 990,-
Shadowman

2 990,-
Gabriel Knight 3

5 990,-
Pharaoh + Cleopatra

**PC játékok, DVD/VHS filmek és multimédia programok nagy választékban, olcsón**

**NYITVA:**
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet áruház: www.cdgalaxis.hu
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

## Új CD Galaxis üzlet nyílik!

Szeptember elején megnyitjuk új üzletünket, mely az eddigi pesti, Akácfa u.-i üzlettől néhány lépésre található. Az eddiginél ÖTSZÖR akkora területen várunk minden korábbinál nagyobb választékkal, gyors és szakszerű kiszolgálással és persze még alacsonyabb árakkal színvonalas kialakított, hangulatos, tágas üzletünkben!

**további CD Galaxis üzletek:**
XI. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zsigmond körtérnél) Tel: 361-4061
VII. Akácfa u. 13. (a Blaha Lujza térnél) Tel: 321-1565

**Budapest, VII. kerület Dohány u. 64.**
(a Blaha Lujza térnél)

## CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
**Telefon: 479-0933**
Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 970 Ft.

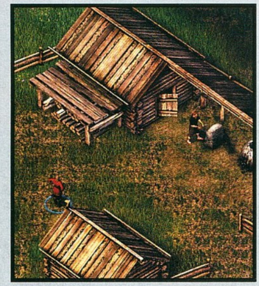
Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!
Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Nyomdai hibákért, kiadói csúszásokért felelősséget nem tudunk vállalni!

# FATHERDALE: GUARDIANS OF ASGARD

**StartBox**
**Fejlesztő:** Snowball Interactive
**Kiadó:**
**Megjelenés:**
**Web:** www.fatherdale.com

***Az elmúlt évek során az a vélemény alakult ki bennem, hogy az orosz játékfejlesztő cégek rendkívül egyedi részét képviselik a számítógépes piacnak. Hozzájuk még nem ért el a nyugati vállalatok „futószalag elve", képesek hosszú éveken át dolgozni projectjeiken, s nem félnek attól sem, ha olykor le kell térniük a járt útról, hogy új ösvényeket derítsenek fel.***

***Lassacskán felfedezik ezt az amerikai és angol kiadók is, s eme örvendetes ténynek köszönhetően a cirill betű átkával sújtott programok közérthetőbb nyelvre átültetett változatai hozzánk is eljutnak. S hogy ezek létjogosultságát bizonyítsam, a következő két oldalon megpróbálom bemutatni, mi ragadott meg engem annyira a Fatherdale előzetesében.***



## VIKINGKOR RULZ!

Elcsépelt sallang, hogy a szerepjátékok reneszánszukat élik. Ez már olyan régóta megy így, hogy a cégek egyre kevésbé képesek új ötletekkel előrukkolni, általában csak a letisztult módszerek újrafelhasználásáról beszélhetünk.

Ezzel szemben a Fatherdale már a történet szempontjából is egyedit alkotott. A szokásos, mágiával átitatott fantasy környezet helyett a viking hódítások idejébe, pontosabban 1072-be, Európa északi részére repít minket. Hogy azért valami fantasztikum is kerüljön a mesébe, jókora szerep jut az isteneknek, de még nagyobb a halhatatlan hősöknek, kiket a Nagy Mesterek hoztak létre amolyan szolgálóhadnak, ám hogy ne kelljen lázadásuktól tartaniuk, megátkozták őket, hogy legfeljebb húsz éven át birtokolhassák testüket, majd újjászületve, lassan nyerjék csak vissza elvesztett tudásukat s képességeiket. Te is egy vagy ezek közül a hősök közül, kivel felkerekedsz, hogy mindenféle nemes cselekedetet vigyél véghez, s sorsodat megkísértve teljes értékű istenné lépj elő.

Ez a környezet nagyszerű alkalmat biztosít rá, hogy az unalomig ismert szörnyek helyett újfajta – bár a germán mitológiában járatosak számára nem teljesen ismeretlen – lényekkel találkozhassunk.

A felszerelésekben sem találsz „pluszos" varázsfegyvereket, fagyasztós kardokat és hasonló csodabizgentyűket, az okozott sebzés, a találati esély és sebesség mind valós fizikai tulajdonságokon (súly, forma, minőség, anyag stb.) alapulnak. (Mondjuk, ennek az újításnak inkább csak eszmei értéke van, hisz a gyakorlatban továbbra is ugyanazok a számok lesznek a mérvadók, csak a módszer változik, melyből adódnak.) Ennek ellenére nem kell attól tartani, hogy a kínálat szűkös lenne, mivel a készítők átrágták magukat pár korabeli fegyverzettel foglalkozó szakkönyvön, s mintegy ötszázféle eszközt átültettek játékprogramjukba is. Azért ez már, akárhogy is nézzük, nem csekély mennyiség.

Lesz köztük mindenféle, a kardoktól kezdve a buzogányokon át a számszeríjig, és végre értelme is lesz a köztük mutatkozó eltéréseknek, ez pedig a karaktertulajdonságoknak köszönhető. A játék során mintegy százötven emberrel léphetsz kapcsolatba, kik mind teljesen egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek. Sokan csatlakozhatnak is hozzád, hogy oldaladon harcoljanak, ám arra nem lesz módod, hogy minden szempontból tökéletes pusztító gépezetet alkoss belőlük, rendkívül fontos, hogy megtaláld a hozzájuk leginkább illő fegyvernemet. Például lesz, akinek nyugodtan a kezébe nyomhatod a súlyos csatabárdot, akár fél kézzel is képes lesz meglengetni, de a nyeszlettebbeket jobb az íjászokhoz beosztani, esetleg könnyű páncélzattal és rövid karddal felvértezni.

Hogy a móka még jobb legyen, ez a döntés nem minden esetben csak rajtad áll, a szereplők modoruktól, jellemvonásaiktól, céljaiktól függően különféleképpen reagálhatnak utasításaidra. Lesz köztük olyan, aki csak anyagi haszonszerzés céljából csatlakozik hozzád, s csak addig marad hűséges szolgálód, míg elegendő zsákmány üti a markát, különben akár az ellenségnek is feladhat. Másokat a hírnév és a dicsőség hajtja, vagy egyszerűen csak ugyanarra vezet utatok, s míg el nem válik, kölcsönösen segítitek egymást, ám direkt utasításokat nem fogadnak el tőled. Ebből már kitalálható, hogy soha nem leszel ezeknek az embereknek mindenható uruk, s ha olyasvalamire akarod rávenni őket, amihez nem fűlik a foguk, könnyen hoppon maradhatsz.

Pedig segítőtársakra szükséged lesz, hisz bár isteni származásodból következően halhatatlan vagy, azért korántsem legyőzhetetlen. Egymagad nem leszel képes seregekkel szem-

beszállni, ehhez harcosokat kell toboroznod, akik aztán életüket áldozhatják érted. Ily módon némi stratégiai elem is kerül a játékba, s noha a csapatod mérete nem éri el Red Alertét, lesz elég embered, hogy kihasználhasd a különféle, előre letárolt harci formációk és támadásmódok előnyeit.

Egyébként sok múlik vezéri képességeiden is, mivel a te feladatod lesz, hogy embereidben tartsd a harci szellemet. Ha nem vagy eléggé határozott, s ezt katonáid megérzik rajtad, vagy öngyilkos csatákba vezeted őket, könnyen lehet, hogy megrémülnek, leteszik a fegyvert, s megadják magukat az ellenségnek, vagy jobb esetben menekülőre fogják a dolgot, s elrejtőznek, míg kellőképp fel nem gyógyulnak.

### A KINÉZET

Mint láthatod, bőven lesz teendőd, míg kalandod végére érsz. De milyen körülmények közt teheted meg mindezt? Nos, örömmel tudatom, a játék grafikusai igencsak kitettek magukért, meseszép világot alkottak. Szerencsére nem estek bele a modernkor csapdájába, s a nehezen kezelhető, háromdimenziós felület helyett inkább áttekinthető, szépen kidolgozott izometrikus nézetet választottak előre lerenderelt tereptárgyakkal.

Ez rendkívül szerencsés döntés volt, hiszen a minimális gépigény így jelentősen alacsonyabb, és sokkal nagyobb figyelmet fordíthattak az olyan apróbb részletekre, mint például a karakterekre aggatott felszerelések megjelenítése. Mert bizony minden egyes ruhadarab, a mellvérttől a kesztyűkig látszódni fog az embereinken, még az egyes kardfajták között is különbségek lesznek tapasztalhatók.

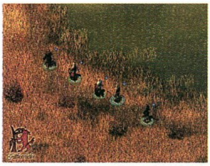
A készítők alaposságát dicséri a végtelen textúrázási lehetőség is, mellyel a sérülések könnyedén megjeleníthetők, egyszerűen csak fel kell feszíteniük a vérfoltot az eltalált testrészre, vagy épp a holttest köré a földre.

Természetesen a fények játéka sem maradhat el: ahogy telik az idő, a nappal éjszakára vált, árnyakba burkolja a vidéket, amit csak az épületek ablakain kiszűrődő vagy a lángoló fáklyából áradó fény bont meg. Ezt a hatást kísértetiessé teszi az olykor leszálló köd, a szemerkélő eső, a harcmezőket elborító füst, melyek mind ténylegesen megváltoztatják a látóviszonyokat. Hátborzongató.

### A NAGY EJHA

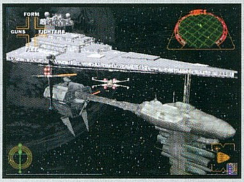
Nem tudom, sikerült-e eléggé lelkesednem a cikk során, pedig engem a látott és olvasott anyagok teljesen rabul ejtettek – két alkalommal is. Először körülbelül két éve figyeltem fel a játékra, már akkor is nagyon ígéretesnek tűnt, de aztán az idő múlásával az emlék valahogy elhalványult. Szerencsére nem így Lily fejében, aki a napokban hívta fel rá ismét a figyelmem. Mondanom sem kell, amint elolvastam az új sajtóanyagokat, megint lázba jöttem, s a fejlődést látva jó esély van rá, hogy ez az érzés nem is fog csitulni a megjelenésig. Ezért a programért egyszerűen nem lehet nem bolondulni! Ha kedvelitek a szerepjátékokat, és valami újdonságra vágytok, nézzetek el ti is a készítők honlapjára, és várjátok velem együtt a megjelenést!

*Bird*
*bird@vogel.hu*



# STAR WARS JÁTÉKÖZÖN

***Az idei E3 gyökeres változást hozott a LucasArts gondozásában megjelenő Star Wars játékok minőségében. Nyugodtan elfelejthetjük a tömegjátékosok igényeit kielégítő tucatjátékokat, Lucasék háza táján a management úgy döntött, hogy visszahozzák a régi szép időket, és ismét olyan játékokat dobnak a piacra, melyekre évek múltán is örömmel emlékszünk. A PC Guruban a Csillagok Háborúja világára épülő játékok mindig is kiemelt helyen szerepeltek, s ezt a jó szokásunkat a jövőben is szeretnénk folytatni. Minden hónapban szeretnénk leközölni a Star Wars játékokról megjelenő legújabb információkat és képeket.***



## STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

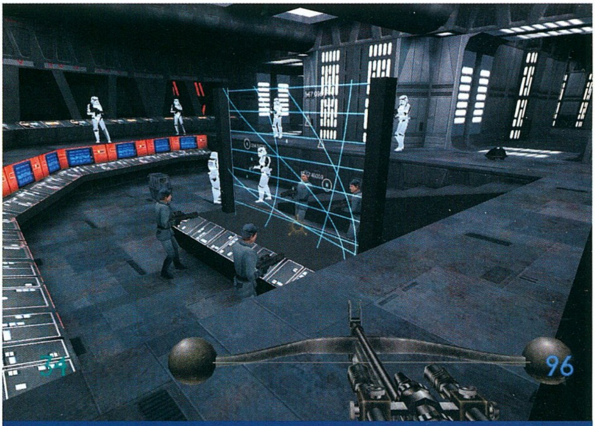
A játék fejlesztése immár a vége felé közelít, már csak a végső simítások és a tesztelés maradt hátra. Az Activate-re kiadott új képek nekem nagyon bejöttek, hiszen már évek óta várok egy rendes 2D-s stratégiára Star Wars környezetben. A szerkesztőség többi tagja kevésbé elfogult, szerintük Lucasék nagyot kockáztattak azzal, hogy kétéves motort (a Genie motor az Age of Kingsből) választottak ki. Bízom abban, hogy a kétkedőket a játékmenet meggyőzi, s a Battlegrounds felkerül minden idők 10 legjobb stratégiája közé. A legújabb információk szerint szeptember végén, október elején lesz játszható demó belőle, s valamikor november derekán a teljes verzió is a boltokba kerül.

## STAR WARS: STARFIGHTER

Eredetileg csak Playstation 2-re fejlesztették ezt a játékot, de szerencsére a LucasArts úgy gondolta, hogy a PC-sek sem maradhatnak ki a jóból. 20 gyönyörűen megtervezett 3D-s űrhajó gondoskodik arról, hogy ne unatkozzunk játék közben. 20 pályán keresztül kell teljesítenünk az egyre nehezedő küldetéseket. A Starfighterből kiadott képek meggyőztek arról, hogy ez nem egyszerű Playstation átirat lesz, a fejlesztők igenis kihasználják az új generációs PC-kben rejlő lehetőségeket. Azért persze nem kell rögtön X-Wing Alliance kaliberű szimulátorra gondolni, a Starfighter inkább a Rogue Squadron és a Battle for Naboo továbbfejlesztett változata kíván lenni. A leglényegesebb különbség az, hogy ezúttal már nemcsak földi csatákban vehetünk részt, hanem az űrben is meg kell állnunk a helyünket a Trade Federation irányítóhajóival szemben. Grafikailag nagyon eltalálták a programot, s az ígéretek szerint egy közepes gépen a sebességgel sem lesznek gondok (feltéve persze, ha rendelkezünk 3D gyorsítókártyával).

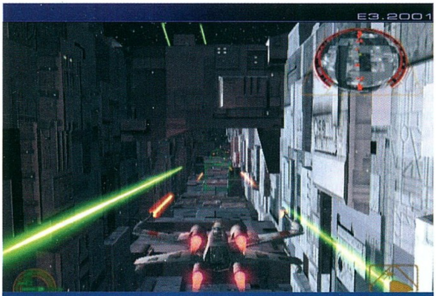
## JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Az idei QuakeConon a Doom 3 és a Quake 4 mellett a Raven és a LucasArts közös fejlesztése, a Jedi Outcast vonzotta a legtöbb érdeklődőt. A Quake III grafikus motorra épülő játék újabb pályával gyarapodott, Katarn a Yavin bolygó negyedik holdján lévő hangárba látogat el, ahol az ott parkoló X-Wingek és a kiszolgálásukon ügyködő asztromechanikus droidok között lehet mászkálni. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája új elemekkel bővült, az új



Jedi Outcast

Galactic Battlegrounds



Rogue Leader (GameCube)

Star Wars: Galaxies

verzióban a rohamosztagosok jóval óvatosabban közelítik meg a fénykardot lóbáló Jedit, hiszen tudják, hogy a fénykard könnyedén lemetszheti bármelyik végtagjukat. Az ígéretek szerint nemcsak a harci képességeinkre, hanem a logikánkra is szükségünk lesz. A fejlesztők gőzerővel dolgoznak az E3 óta, s bizakodnak abban, hogy tudják tartani a jövő év második negyedévére kitűzött határidőt.

### STAR WARS GALAXIES

Hiba lenne kihagyni a legígéretesebb online Star Wars csodát, a Galaxiest a felsorolásból. Nyolc játszható fajával (Vuki, Rodian (Greedo), Zabrak (Darth Maul), Bothan, Twi'lek, Mon Calamari, Trandoshan, ember) és eszméletlen grafikájával a jövő év nagy őrülete lesz. Gyanítom, hogy az EverQuest megszállottak mellett megjelennek a Star Wars Galaxies rajongók is a szerkesztőségben. A 2002-es megjelenés után néhány hónappal kerül a boltokba a kiegészítő is, melyben teljes űrcsatákat is vívhatunk, s lehetőségünk lesz körberepülni a 100000 poligonból álló csillagrombolókat is. Mostanáig sikerült távol tartanom magam az online játékok világától, de a Galaxies nagy valószínűséggel engem is bekebelez.

*Mocsy*

Hivatalosan is bejelentették a következő Csillagok Háborúja film címét: Episode II: Attack of the Clones (A klónok támadása). A bejelentést követően azonnal megindult a rajongók felháborodott e-mail áradata Lucasék felé, de úgy tűnik, azok hajthatatlanok. Sokan kifogásolták (köztük én is), hogy miért nem lehetett a praktikus Clone Wars a második rész címe. Hivatalos állásfoglalás nincs az ügyben, gyanítom, hogy hozzá kell szoknunk ehhez a címhez.

### STAR WARS: ROGUE LEADER

Remélem, nem gázolok senki lelkivilágába, amikor egy konzol (GameCube) játékról írok ebben a kimondottan PC-s játéklapban. Azért bátorkodtam belevenni a Star Wars játékok felsorolásába a Rogue Squadront, mert a tapasztalatok azt mutatják, hogy a Nintendo által kiadott Csillagok Háborúja játékok (Shadows of the Empire, Rogue Squadron) fél év elteltével megjelennek PC-re is. Jelen pillanatban ugyan még szó sincs a PC-s átiratról, de ezen nem is lehet csodálkozni, hiszen ez az egyik leghúzósabb cím az október végén megjelenő GameCube-ra.

A játékban 11 küldetésen keresztül kell klasszikus Star Wars űrhajókat vezetnünk földi és űrcsatákban. Az E3-on volt szerencsém közelebbről is megtekinteni ezt a játékot, s be kell vallanom, komolyan elgondolkoztam azon, hogy beruházok egy ilyen masinába (amúgy az előzetes információk szerint az ára 60000 forint környékén lesz). A kiállításon három játszható pálya (Halálcsillag árok, Csillagromboló, Felhőváros) működött, viszont azóta megérkezett néhány kép a Hoth-i pályáról, s attól fogva lázban égek. Bízzunk abban, hogy a Factor 5 ezúttal sem hagyja cserben a PC-s tábort, s jövő tavasszal a Star Wars játékok népes tábora új taggal bővül.

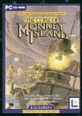
## LucasArts CLASSIC

*E havi játékunkban a lap alján található Lucas Classic játékok közül választhat az a 3, aki helyesen megválaszolja az alábbi kérdéseket, és nyílt levelezőlapon beküldi a szerkesztőség címére.*

1. Milyen fajokkal játszhatsz a Galactic Battlegrounds-ban?
2. Mi volt Vader zászlóshajójának a neve a Jedi visszatér-ben?
3. Mi volt a császár eredeti neve?

*A megoldásokat szeptember 30-ig várjuk!*

*A beküldési cím:*
*Vogel Publishing Kiadó*
*1300 Budapest 3., Pf. 210.*



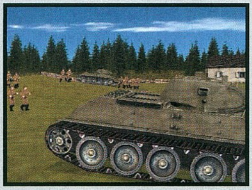
© Lucasfilm Ltd. & ™ or ® as indicated. © LucasArts Entertainment Company LLC. All Rights Reserved. Used under authorisation.

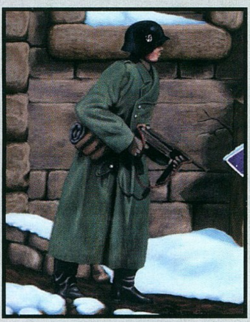
# CM2 - BARBAROSSA TO BERLIN

**StartBox**

**Fejlesztő: Big Time Software**
**Kiadó: Battlefront**
**Megjelenés: 2001. vége**
**Web: www.battlefront.com**

***2001. utolsó negyedévében végre teljesülni látszik minden háborúsjáték-megszállott régi álma, a legendás Combat Mission – Beyond Overlord folytatása piacra kerül. Az első rész ama ritka programok közé tartozott, amelyek egyszerre késztetik üdvrivalgásra a játékosokat és az egyébként meglehetősen szőrös szívű kritikusokat. Sikerének titka a jól adagolt, kihívásokkal tarkított játékmeneten, ügyesen kialakított multiplayer képességén és a szerény gépigényén túl történelmi hitelessége volt. A játékoknak igazi rajongótábora csak akkor létezhet tartósan, ha a fejlesztők éreztetik velük fontosságukat. A Battlefront honlapja már most szinte önálló Második Világháborús történelmi tabló (hála a rengeteg segítőkész játékosnak, veteránnak és történésznek), de építő jellegű észrevételeket a készítők továbbra is elfogadnak. Most, hogy az első rész diadalmenetének folytatása szinte belátható távolságra van, nem csoda, hogy a trónkövetelő egyszerre több játékfórum érdeklődésének is a középpontjába került. Mi várható tehát a második részben?***





A Combat Mission 2 – Barbarossa to Berlinben a csaták helyszínei áthelyeződnek a Keleti Frontra, ahol a Második Világháború legnagyobb és egyben legelkeseredettebb harcai dúltak. Az előző résztől eltérően a folytatás nemcsak egy kis szeletet ragad ki a történelem legkegyetlenebb időszakából, hanem időrendi áttekintést nyújt a Keleti Front alakulásáról 1941 júniusától egészen 1945 májusáig. A játék felépítése hűen követi a sikeres elődét, továbbra is valósidejű, körökre osztott, erősen taktikus játékmenetre számíthatunk. Ami változik, az a játék kezelőfelülete: a fejlesztők még nagyobb hangsúlyt kívánnak fektetni a könnyű áttekinthetőségre és a logikus felépítésre. A tágabb történelmi időintervallum és a több csata értelemszerűen jóval szerteágazóbb kimenetelrendszert eredményez (ezek ráadásul kihathatnak a későbbi ütközetekre); mindezek miatt az eddigi motor továbbfejlesztése indokolttá vált. Több mint hatvan új tankról és páncélozott szállítóeszközről csicseregnek a madarak, de a térségben érintett népek küzdő alakulatai sem lesznek elhanyagolva. Az orosz és német hadseregeken kívül számíthatunk lengyel, finn, olasz, román, sőt magyar csapatok felbukkanására is. Ha mindehhez hozzávesszük azt is, hogy a különböző nációk alakulatainak morálja, irányíthatósága, egymáshoz fűződő viszonya folyamatosan fog változni az idő múlásával, még a legbiztosabb kezű Combat Mission játékosnak is el kell majd töprengenie irányítási stratégiája gyökeres felülvizsgálatán. A taktika, amelyik eredményes lehet a partizán alakulatokkal, vajmi kevés sikerrel kecsegtet az egész Vörös Hadsereg vezénylésekor. Javulni fog a játék terepábrázoló képessége, és az időjárási viszonyok is fontosabb szerephez jutnak majd. A Keleti Fronton ez mondjuk érthető és egyben el is várható. Ezzel kapcsolatban újdonság még, hogy mostantól a tapasztalati pontok kihatással lesznek az adott egység haladási képességeire is a nehezebb terepen. Ahogy az a folytatásokban lenni szokott, javul a grafika, ami a terep megjelenítésén túl kiterjed a harckocsikra, tankokra, tüzérségi alakulatokra, bunkerekre és minden egyébre. Piktogramok és skálák fogják segíteni a játékost abban, hogy az adott harckocsi sérüléseiről, fegyverzetének mennyiségéről és állapotáról minél pontosabb képet kaphasson. Nem titkolt szándéka ezzel a fejlesztőknek az, hogy magán a játékon túl a játékos az adott harci eszköz hatékonyságáról és gyengéiről is hiteles képet alkothasson. Hála a szakértők sokaságának, a különböző harci eszközök viselkedés formái az eddig referenciaként elismert elődhöz képest is sokkal reálisabbak lesznek. A program még pontosabban fogja nyilvántartani a tankok és egyéb harci járművek gyenge pontjait, így végre valóra válhatnak a Második Világháborúban egyébként nem is olyan ritka helyzetek, melyekben szinte egy szál molotov koktéllal felszerelt alakulatok semmisítettek meg komoly német harckocsikat.

Az előző rész óta természetesen a számítástechnika sem csücsült csendben a babérjain, a gépek teljesítménye megtöbbszöröződött, és ennek illik meglátszania egy 2001. végi játékon is. Nem kell azonban elkeserednie senkinek, a Battlefront stratégiája még mindig a régi: programjuknak minden körülmények közt gondmentesen kell futnia az egyszerűbb konfigurációkon is.

Ha mindezekből csupán a fele valóra válik, a Combat Mission 2 – Barbarossa to Berlin egy időre új etalont fog jelenteni minden taktikai háborús játék számára.

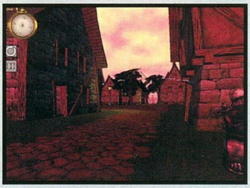
*Beton*

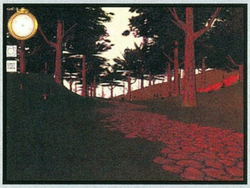
# ULTIMA 1

**StartBox**

**Fejlesztő:** Peroxide Entertainment
**Kiadó:**
**Megjelenés:** Reméljük, nem túl soká
**Web:** www.peroxide.dk/ultima

***Bizonyára tudjátok, mit jelent a freeware elnevezés. Ha mégsem, semmi vész, máris elárulom. Freeware-nek azokat a szoftveres fejlesztéseket nevezzük, melyeket az alkotók anyagi haszonszerzés érdeke nélkül hoznak létre. Ez egyrészről rendkívül örvendetes, de persze, a tömegével készült művek közt sok meglehetősen értéktelen, inkább csak szárnypróbálgatásnak tekinthető akad, ám olykor egy-egy gyöngyszem is feltűnik. Épp ilyen alkalomból született meg ez a cikk, hiszen mostanra egész előrehaladott állapotba került a Peroxide Entertainment műve, mely Richard Garriott, alias Lord British nagy hírnévnek örvendő Ultima sorozatának első részét dolgozza fel.***





Úgy vélem, az Ultima sorozatot végképp nem kell bemutatnom, hisz jóformán, mióta PC-s játékok léteznek, itt volt velünk. Az első rész még valamikor a 80-as évek elején jelent meg, s azóta nyolc folytatás, két külső történet (Ultima Underworld) és egy évek óta működő és bővülő online mese született belőle. A játékos a mi világunk szülöttét testesíti meg, kit veszély esetén varázslat repít Britannia világába, hogy szembeszálljon az épp ügyeletes gonosszal, aztán a tiszteletére adott ünnepségen jól berúgjon, s reggel megint kényelmes ágyikójában ébredjen fel.

Ha figyelemmel kísértétek a sorozat fejlődését, láthattátok, hogy bár mostanra a játék gyönyörű, háromdimenziós motort kapott, eleinte meglehetősen kezdetleges kezelőfelülettel büszkélkedhetett. (Végül is, mit várhatunk egy húsz éves játéktól?) Szerencsére a Peroxide őrült programozói kitalálták, hogy szabad idejüket nem sajnálva a 2D-s motort saját fejlesztésű 3D-sre cserélik, s az eredeti történetet megtartva, ám pár új mellékszállal kibővítve újragyúrják az egész mindenséget.

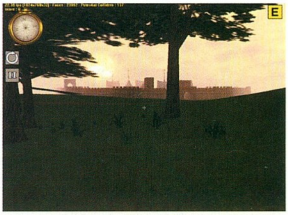
Bár én még csak a kezdetleges fázisban leledző technológiai demót próbálhattam ki, már az is ígéretesnek tűnt. A terep változatos volt, a fényhatások élénk színekbe burkolták a környéket, ráadásul a sebességre sem panaszkodhattam – igaz, 700 MHz-es processzor ketyeg a gépemben, de találkoztam már olyan programmal, melynek ez sem volt elég. Amúgy az ígéretek szerint 600 MHz-en 128 MB RAM-mal a játék egyetlen pillanatra sem fog megakadni, de lévén, hogy magánfejlesztésről van szó, én bízom benne, hogy ennél jóval gyengébb konfigurációban sem lesznek gondok.

Ami a szerepjáték részt illeti, a fiúk igyekeznek ezt erősíteni az akcióval szemben: számos megoldandó küldetés vár ránk, melyek nem csupán gonosz emberkék lecsapásából állnak, hanem némi agymunkát is igényelnek, s a csaták kimenetele sem a gyors reflexeken fog múlni – mivel a valós idejű és a körökre osztott harc egyfajta keverékére számíthatunk.

Jelentős szerepet kapnak a karaktertulajdonságok is, melyek egészen másféle stratégiát követelnek meg a közelharcra szakosodott emberektől, mint a mágiát kedvelőktől. (Megjegyzem, nem lesznek élesen elhatárolt karakterosztályok, bárki bármely képzettséget elsajátíthat, de érdemes lesz meggondolni, mire költjük karakterpontjainkat, hiszen lehet, hogy a túl sokoldalú karakter semmiből sem lesz elég gé jó.)

Nos, azt hiszem, eleget szövegeltem, ha sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket, kövessétek figyelemmel a honlapon feltűnő híreket, vagy ha hajlandóságot éreztek magatokban, akár ajánljátok fel segítségeteket, hátha ti is kivehetitek részeteket a fejlesztésből.

*Bird*
*bird@vogel.hu*



# NECROCIDE

**StartBox**

**Fejlesztő: NovaLogic**
**Kiadó: NovaLogic**
**Megjelenés: 2002. tavasz**
**Web: www.necrocide.com**

***A horror-témájú játékok roppant népszerűségnek örvendenek nagyjából azóta, hogy a számítógép képes piros színű pixeleket megjeleníteni. A stílus hol a gyomorkavaró, hol a klasszikus ijesztgetős, hol a groteszk-félelmetes irányába megy el, de mind egyaránt sikeres, elég, ha csak az utóbbi hónapok termésére (Alice, Undying, Alone 4...) vetünk egy pillantást. Vajon mi emeli ki ebből a dömpingből a Necrocide-ot? Hogy őszinte legyek, engem először az alcím fogott meg, amely komoly esélyesként pályázhat a Minden Idők Leggagyibb Címe díjra (Dead Must Die = kb. „Halál a hullákra!"). Ha volt merszе a kiadónak ennyire borzasztó címet adni a játéknak, az csak vagy kiemelkedően jó, vagy szégyenteljesen rossz lehet – reméljük az előbbit, ha már egy teljes oldalt írunk róla...***

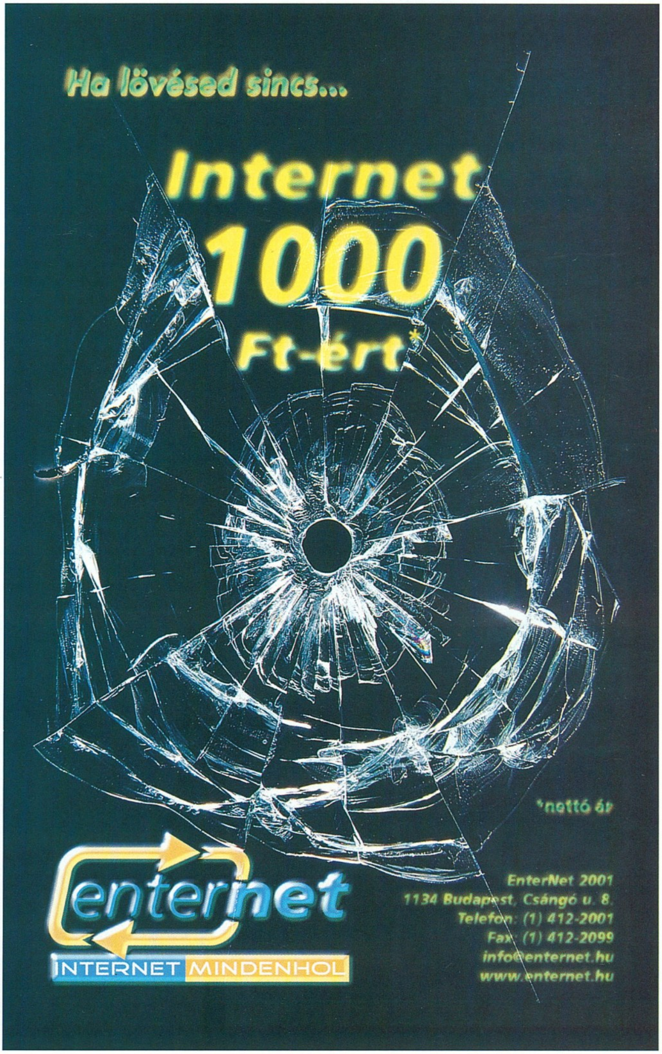
A címhez méltóan elmés a játék háttértörténete is, de szerencsére itt már kilóg a lóláb, és jó adag (ön)irónia, gúny és a kommersz horrorjátékok kikarikírozása világlik elő a sorok közül. Lássuk csak: vannak ugye a vámpírok, ez alap. Vérszopóék néhány évszázada megtalálták a történelem legnagyobb kincsét, a Saxum nevezetű, isteni energiákat tároló drágakövet. A vámpírnép két részre szakadt a kő felhasználását illetően: a Khaleed klán a Saxum hatalmával megerősödve rabigába hajtaná az emberiséget, míg az Amarande inkább diétát váltana, mivel a kő energiája ugyanúgy élteti őket, mint a vér, nyugodtan és békében élhetnének („élőhalhatnának") tovább, míg világ a világ. A vita elfajul, ahogy szokott, és csúnya verekedésbe, majd háborúba torkollik, amelyet a „jó" vámpírok, vagyis az Amarande nyer meg. A happy end azonban csak időleges, mivel a balhét túléli a Khaleed négy tagja, akik illegalitásba vonulnak, párszáz év alatt mega-ősvámpírrá edzik magukat, majd egy meglepetésszerű kommandós akció során ellopják a Saxumot, testvériesen négyfelé osztják, és jól elrejtőznek vele. Mintha csak tudnák, hogy hamarosan eljön az Amarande utolsó reménysége, egy frissiben vámpírrá változtatott lány, aki még nem szokott rá a Saxum energiájára, így vérrel is tud táplálkozni, és üt ám, de hirtelen...

Most vagyunk a mélyponton, innen jönnek a bíztató dolgok, amelyek miatt a játék mégiscsak érdekes. Először is a Necrocide-ot a Delta Force Land Warrior engine-je mozgatja, és az ellenfeleink is onnan kölcsönzik az AI-jukat. Ez már sejteti, hogy nem agyatlan mészárlásban lesz részünk, sokkal inkább dark fantasy-horror környezetben játszódó, ám ennek ellenére reális shooterrel lesz dolgunk. A Khaleed túlélőinek élőhalott hordáit változatos közelharci és lőfegyverekkel ritkíthatjuk, továbbá találhatunk relikviákat, amelyekre bizonyos fajtájú élőholtak különösen allergiásak (fokhagymafüzér, ezüstgolyó, feszület, tükör – a legendák kifogyhatatlanok az ilyen ötletekből), és ott vannak a különleges vámpírképességeink is (gyorsítás, regeneráció, repülés stb.)... Egyszóval minden esély megvan arra, hogy kemény kaland- és taktikai szálak erősítsék a játékmenetet.

A végére maradt a Necrocide legnagyobb adu ásza. Egyetlen szó: Brom. Az extravagáns festő/illusztrátor talán nem olyan széles körben ismert, mint Vallejo vagy Royo, de a dark fantasy, horror és sci-fi témájú képzőművészetben valóságos félistenként tisztelik.

A Necrocide karaktereinek és látványvilágának tervezője az utóbbi években olyan munkákkal tette le a névjegyét, mint az Álmosvölgy legendája című Oscar-díjas film látványtervezése vagy a híres AD&D világ, a Dark Sun megálmodása, de benne volt a keze a Doom 2, a Diablo és a Heretic látványának tervezésében is. A grafikai megvalósítás tehát minden bizonnyal ott lesz a szeren, a játékmenetet tekintve a kilátások szintén biztatók, csak attól tarthatunk egy kicsit, hogy a kiadó továbbra is olyan mostohagyerekként kezeli a játékot, ahogy eddig. Kár lenne, ha a NovaLogic a sztárolt Comanche 4 mellett „agyonhallgatná”...

*Troppauer Hümér*

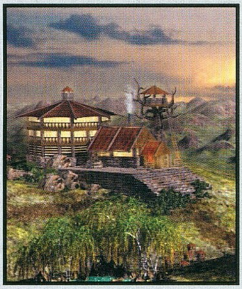


# HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

**StartBox**

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Megjelenés: 2001. november
Web: www.3do.com

***Két és fél évvel a harmadik rész megjelenése után újabb fejezet kezdődik a Heroes of Might and Magic világában. Az interneten keringő pletykák után végre valahára sikerült kézzelfogható közelségbe kerülnünk a játszható verzióval. A kiadó olyannyira féltette a példányát, hogy hallani sem akart arról, hogy kikerüljön a magyarországi forgalmazó irodájából. Ez volt az oka annak, hogy a következő egy hét folyamán a cég irodájában töltöttük a délelőttöket, s az ott kiállított gépen nyomtuk a Heroes negyedik részét. Rögtön a cikk elején el kell mondani, hogy a tesztpéldány még meglehetősen korai változat volt, s rengeteg hiba jellemezte a játékmenetet. Éppen ezért előfordulhat olyan információ, amelyet most leírunk, de a végleges változatban már teljesen másként lesz. Erre a legjobb példa az építkezés a városokban. Az első három részben egy nap csak egyféle épületet húzhattunk fel. Most viszont akárhány épületet legyárthatunk, feltéve, hogy bírja a kincstárunk, s legyen elegendő nyersanyagunk. Aztán az is előfordulhat, hogy a fejlesztők direkt rakták be ezt a módosítást, s a bolti változatban is így lesz.***



## AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Első ránézésre a játék rendkívül tarkának és kuszának tűnik. Úgy látszik, a készítők arra törekedtek, hogy visszahozzák a második rész rajzfilmszerű ábrázolási módját. Véleményem szerint a megjelenítés túlságosan színesre sikeredett, nekem a harmadik rész letisztult vonalai sokkal jobban bejöttek. Remekül sikerültek viszont a lények animációi. Különösen a fekete sárkányok mozgása és támadása lett rendkívül látványos. A maximális felbontás 1280*1024, bár ilyenkor még az izmosabb PC-k is lelassulnak. A tesztgép Pentium III-600-as volt, s azon 1024*768-ban a program vígan futott. A készítők szerint egy közepesnek mondható P-II 300 és 64 MB RAM már elegendő lesz a rendes játékmenethez. A Heroes veteránok azonnal képben lesznek, a kezelés kísértetiesen hasonlít az előző részekhez.

## A CSATA

A tesztverzióban módunkban állt kipróbálni a Heroes sorozat legizgalmasabb elemét, a csatát. A legszembeötlőbb különbség az, hogy a lényeink immár két sorban helyezkednek el. Értelemszerűen a közelharcra specializálódott egységek előre kerülnek, míg a távolsági fegyverekkel ellátott lények, illetve a varázstudók a hátsó sorból boldogítják az ellenfeleket. A távolsági fegyvereket használó csapatok bevetésekor ügyelnünk kell arra, hogy a tűzvonalukban ne legyen saját egység, mivel abban az esetben a mi csapatunk is sebződik. Minden varázstudó rendelkezik saját varázskönyvvel, melyből tetszés szerint használhatnak csata közben spellt. (A mágusok tehát nemcsak varázslövedéket, hanem más, előzőleg megtanult mágiát is alkalmazhatnak).

Harc közben a kezdőmorál változik. Az a hadsereg, amelyik vesztésre áll, fokozatosan veszti el a harci kedvét, s emiatt gyakran kimarad az adott körből. A győztesek viszont a növekvő morálnak köszönhetően egyre aktívabban és jobban harcolnak. A szerencse hatása is megváltozott. Az előző részekben a szerencsés egységek maximális sebzést vittek be, most viszont az ellenfél által bevitt sebzést csökkentik le.

A Heroes 4-ben a csapatokat vezető hősök aktívan részt vesznek a küzdelemben. Új lehetőség a varázsitalok és a varázspálcák használata, ami lehetővé teszi a harcosoknak, hogy alacsony szintű mágiát alkalmazzanak.

Minden hős képes befolyásolni a közelében álló lényeket. Abban az esetben viszont, ha ezek kikerülnek a hatósugarából, akkor elvesztik a hős által nyújtott előnyöket.

A harcban elesett hősöket természetesen újra lehet éleszteni, s vesztes csaták után sem kell lemondanunk a hosszú ideje tápolt karakterünkről. Új épületként jelenik meg a börtön, ahová a jobb sorsra érdemes hősöket zárják be. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint elfoglalni azt a várost, ahol a hősünk sínylődik, s máris újra akcióba lendülhet.

Sajnos a tesztverzióban nem volt lehetőségünk kipróbálni a várostromot. A készítők szerint ez a rész is teljesen át lett dolgozva, de annak mikéntjéről még nagyon csendben vannak.

## A TAKTIKAI TÉRKÉP

Szinte nincs olyan pontja a térképnek, ahol ne lenne valami érdekesség. Rengeteg különböző épület, varázstárgy és nyersanyag várja a látogatásunkat. Alaphelyzetben a bányák még nincsenek kiépítve, nekünk kell bizonyos mennyiségű fa, kő és arany felhasználásával felhúzni azokat. A térképen ezentúl nemcsak a saját és az ellenséges hősök mozoghatnak, megjelennek a semleges hősök, valamint a különböző lénycsoportok is megmozdulnak. Ez azt jelenti, hogy nem tudunk elsunnyogni harmatgyenge seregünkkel a félelmetes sárkányhorda mellett, hiszen az azonnal megtámad minket, amint a közelükbe érünk. Érdekes változtatás az is, hogy a szörnyek már hős nélkül is képesek mozogni a térképen. Ez különösen a fekete sárkány seregem esetében volt érdekes, mivel ők repültek, s ezáltal a domborzat nem akadályozta a mozgásukat. Mondjuk az azért furcsa volt, amikor a mozgáspontjuk az óceán felett fogyott el, s a víztükör felett töltötték az éjszakát, másnap meg tovább folytatták az útjukat, mintha mi sem történt volna. A magányos kreatúrák hátránya az, hogy nem használhatnak varázstárgyakat (hülyén is állna a vörös sárkányokon a páncéling), viszont felvehetik azokat, s átadhatják a hőseinknek.

Az előző részek egyik legvitatottabb része volt a csapatok szállítása. A rafinált játékosok egyszerűen csatárláncba állították a hősöket, s azok egyetlen nap alatt eljutottak a térkép másik szélén várakozó feltuningolt hőshöz. Ez a módszer hatékony, viszont meglehetősen körülményes. A negyedik részben minden városba építhetünk karavánközpontokat, melyeken keresztül a kiképzett lények automatikusan eljutnak a kijelölt célállomásra (legyen az hős vagy erőd). A lényeink most már nem hetente, hanem naponta képződnek, így nem kell megvárnunk a hét elejét ahhoz, hogy feltöltsük megfogyatkozott seregünket.

## A VÁROSOK

A városokban felépíthető épületek sok hasonlóságot mutatnak a sorozat előző darabjaival, viszont lesz egy lényeges különbség. Bizonyos épületek ütik egymást, tehát nem építhetünk belőlük egyszerre az adott városban. Ilyenkor nekünk kell eldöntenünk, hogy melyik irányba kívánjuk terelni a fejlesztést. Ez alapjaiban változtatja meg az alkalmazandó stratégiát a játékban, hiszen csak rajtunk múlik, hogy az adott vártípus milyen lényeket fog kiképezni. Így fordulhat elő az az eset, hogy két azonos típusú várban majdhogynem különböző lényeket hozunk létre. Kimaradt a negyedik részből a lények továbbfejlesztése (upgrade), viszont minden csapat kapott valamiféle különleges képességet. Ezeket a tulajdonságokat nem árt észben tartani, hiszen így még az alacsony szintű kreatúrák is okozhatnak kellemetlen meglepetéseket az ellenfélnek, főként akkor, ha az nem számít rá.

A Heroes 4 megjelenéséig még hátra van néhány hónap, de már nagyon nehezen bírjuk a várakozást. Az új ábrázolási mód először kicsit furcsa lesz, de azt hiszem, elegendő lesz néhány óra játék, s a különbség fel sem fog tűnni. A rengeteg újdonság gondoskodik arról, hogy a játék ismét hetekre a gép elé szegezzen minket, de szerintem ezt a Heroes fanok nem is nagyon bánják. Sőt!

*Mocsy*
*mocsy@vogel.hu*

# HEROES IV INTERJÚ

**PC Guru: Van-e arra esély, hogy a végleges változat megjelenése előtt a New World Computing játszható demót adjon ki?**

Heroes Team: Jelenleg is dolgozunk egy kétpályás játszható demón, amely elméletileg október elejére el is készül. A tervek szerint ez Magyarországon először a PC Guru CD mellékletén jelenhetne meg. Ezen kívül természetesen lesz béta változat is, melyből a megjelenés idejére már kész leírásokat lehet készíteni.

**PC Guru: A legtöbb stratégiai játék manapság 3D-ben pompázik. Mi a helyzet a Heroes sorozattal, elképzelhető, hogy az ötödik rész már inkább a Warcraft III-hoz fog hasonlítani?**

Heroes Team: Ennyire azért ne szaladjunk előre az időben, a cél egyelőre még a Heroes IV befejezése. Igaz ugyan, hogy az új rész még 2D-s, de az új grafikai motor fantasztikus kinézetet ad a játéknak, ráadásul már a nagyobb felbontások is támogatva lettek.

**PC Guru: Terveztek-e Xbox verziót a Heroes IV-ből?**

Heroes Team: Xbox változat jelen pillanatban nincs tervbe véve. Nem tartom azonban kizártnak, hogy jövőre sikerül megállapodást kötnünk a Microsofttal, s elkészítjük a konverziót.

**PC Guru: Milyen formában találkozhatunk a hősökkel az új epizódban?**

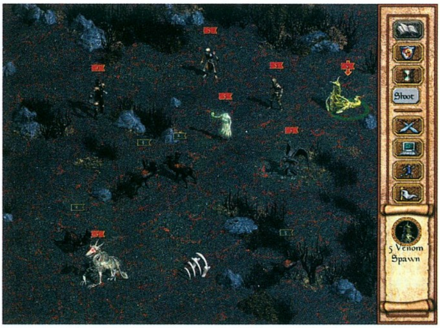
Heroes Team: Összesen 11 kezdő hőstípust különböztethetünk meg (Fighter, Priest, Lord, Enchanter, Warrior, Necromancer, Rogue, Sorcerer, Archer, Shaman és Barbarian). A hadjárat során azonban ezeket különböző irányban továbbfejleszthetjük, így összesen 37 féle hőstípust különböztethetünk meg a játék végére. Az új skillrendszer segítségével teljesen különböző hőstípusokat hozhatunk létre.

**PC Guru: Hogyan fejlődnek a hőseink?**

Heroes Team: A karakterek kétféleképpen szerezhetnek tapasztalati pontokat (harc közben és a különböző épületek meglátogatásával). Abban az esetben, ha megfelelő mennyiségű tapasztalati pont összegyűlik, szintet lépnek. Ilyenkor választhatnak egy új szintet, vagy akár továbbfejleszthetik a már meglévő képességüket. A harmadik résztől eltérően ebben a skillek öt szintből állnak, nem háromból.

**PC Guru: A játék melyik részére vagytok a legbüszkébbek?**

Heroes Team: Erathia megsemmisítésével teljesen új lapról indulhattunk. A Heroes IV-hez új, vibráló, interaktív világot terveztünk, mely minden tekintetben felülmúlja az elődöket.

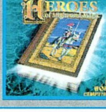



**1990**
**KING'S BOUNTY**
**C-64, Amiga**

Minden bizonnyal az első körökre osztott fantasy stratégia, a Heroes sorozat elődje. Ebben még csak négy karakterosztály közül választhattunk (Knight, Sorceress, Barbarian, Paladin). Az újdonságnak köszönhetően rendkívül sikeres volt

**1995**
**HEROES OF MIGHT AND MAGIC I**
**DOS, Win95, Mac**

Az első igazi Heroes, bár nem aratott rögtön sikereket. A grafika jelentősen javult a King's Bountyhoz képest, bár az alapkoncepció nem változott sokat.

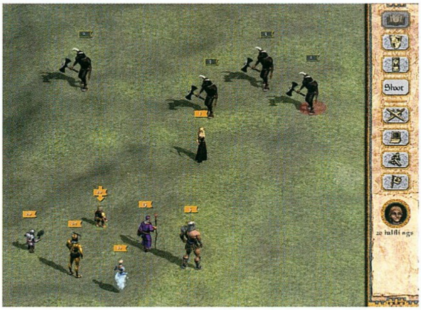



**1996**
**HEROES OF MIGHT AND MAGIC II**
**(TELJES JÁTÉK PC GURU 2000/10)**
**Win95**

A második részben két új hőstípust kapunk. Színre lép a Wizard és a Nekromanta, s velük együtt rengeteg új szörnytípus. A játék jó és rossz oldalról egyaránt játszható, így rengeteg időt eltölthetünk a programmal.

**1999**
**HEROES OF MIGHT AND MAGIC III**
**(TELJES JÁTÉK PC GURU 2001/03)**
**Win95**

A sorozat vitathatatlanul legnépszerűbb darabja. A kinézet és a játékmenet teljes átalakításon ment keresztül. A mai napig rengeteg kiegészítő jelenik meg hozzá.




**PC Guru: Mi a helyzet a HoMM4 történetével?**

Heroes Team: A régi világ, Erathia, teljesen megsemmisül egy kozmikus kataklizma során. A világ pusztulása előtt azonban sokaknak sikerült elmenekülniük különböző teleportkapukon keresztül. A játék hat hadjárata egy-egy hős sorsát követi nyomon, ahogy igyekeznek megtalálni a helyüket az új világban.

**PC Guru: Mi lesz a minimális és az optimális rendszer a HoMM4 futtatásához?**

Heroes Team: Jelen pillanatban még nem tudok erre a kérdésre válaszolni. Az viszont biztos, hogy erősebb gép kell hozzá, mint a harmadik részhez. Azonban ezért cserébe a vásárló jóval több animációs fázist, szebb grafikát, s nagyobb felbontást kap.

**PC Guru: Mi lesz a hősök szerepe a harcok során?**

Heroes Team: Az új részben a hősök aktív szereplőivé válnak a harcnak, vége tehát az oldalvonalon való ácsorgásnak. Kiemelt karakterek, ezért jóval több életpontjuk van, mint a közönséges lényeknek. Ez persze nem jelenti azt, hogy egyetlen hős képes megfékezni 100 fekete sárkányt (viszont egyetlen sárkánynak már méltó ellenfele). A harcos karakterek értelemszerűen a támadók sorait fogják erősíteni, míg a mágusok a hátsó sorból segítik a csapatokat a varázslataikkal.

A negyedik részben a hősök egyedül is utazhatnak a térképen, ilyenkor lehet kihasználni a zsivány karakterosztály lopakodás képességét. A magányos hősök kiválóan alkalmasak arra, hogy elfoglalják az ellenfél őrizetlenül hagyott bányáit.

**PC Guru: Mi a legszembeötlőbb különbség a harmadik és a negyedik rész között?**

Heroes Team:

- A hősök aktív részvétele csaták közben.
- Az új játékengine és az informatív interfész.
- A mágiarendszer megreformálása és a hősök kialakítása
- Az új izometrikus mód csaták közben.

**PC Guru: Mi történik a hősökkel abban az esetben, ha csata közben szerencsétlenül járnak, s meghalnak?**

Heroes Team: Pánikra semmi ok, ilyenkor egyszerűen el kell küldeni egy mentőexpedíciót, melynek az lesz a feladata, hogy a holttestet visszavigyék az első olyan városba, ahol fel lehet éleszteni. Bonyolultabb a helyzet akkor, ha a hős fogságba esik. Ilyenkor az ellenfél által épített börtönbe kerül, s csak úgy szabadíthatjuk ki, ha elfoglaljuk az adott várost.

**PC Guru: Milyen lesz az új mágiarendszer?**

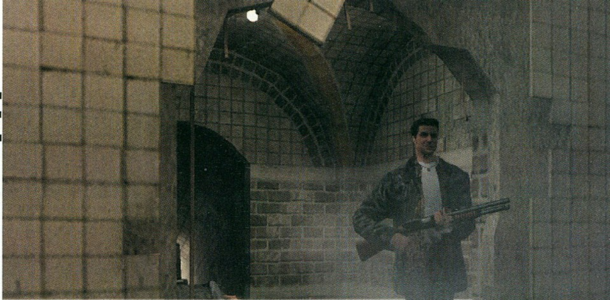
Heroes Team: Az új mágiarendszer öt egymástól jól elkülöníthető osztályból áll (Order, Life, Nature, Chaos, Death, Might). Több mint 100 varázslat közül választhatunk, s ezek mindegyike rendelkezik valamiféle különleges effekttel. A kedvenc varázslatunk a displacement. Tegyük fel, hogy egy óriás az utunkat állja, s nem hajlandó minket továbbengedni. Ilyenkor elég egyetlen ilyen varázslat, s a buta óriás azonnal eltűnik az útból.

**PC Guru: Mikor lesz kapható a Heroes IV?**

Heroes Team: A fejlesztés jelenlegi ütemét figyelembe véve a Heroes IV november végén már a boltok polcain fog sorakozni.

*Mocsy*

# MAX PAYNE



**StartBox**

**Fejlesztő: Remedy**
**Kiadó: Take 2**
**Web: maxpayne.godgames.com**

Végre valahára megjelent az utóbbi évek legjobban várt akciójátéka, amelyről már azt hittük, soha sem fog elkészülni. A Remedy azonban „betartotta ígéreteit", és az E3-as bejelentéséhez ragaszkodva augusztusban végre a kereskedelmi csatornákra bocsátotta minden idők legszebb PC-s akciójátékát, a Max Payne-t. Természetesen a megjelenés pillanatában azonnal rávetettük magunkat a várva várt játékra, majd döbbent csendben ámulatból ámulatba estünk az első képkockák felvillanásakor. Aztán csend... néma csend... hiába a minden képzeletet felülmúló grafika, a hangulatos zene, a lebilincselő történet... valami hiányzik... valami útközben elveszett... a Max Payne jött, látott és győzött, de a forradalom elmaradt.

### A TÖRTÉNETRŐL

A Max Payne története tulajdonképpen egy szokásos Bosszúvágy sztori, amelyben a hagyományokhoz hűen meggyilkolt feleségünk és gyermekünk gyilkosai után nyomozunk. Azt mondanom se kell, hogy a történet mozgatórugója nem más, mint a Valkyre névre hallgató drog, az azt terjesztő nepperek, bűnbandák és korrumpálható egyedek. A már unalomig ismert klisékre épített történet azonban ennek ellenére cseppet sem érdektelen, képregényszerű megjelenítése egyedi, hangulatos és tökéletesen illeszkedik a Max Payne borús képi világához.

### BULLET TIME, AZAZ TELJESEN ÚJ JÁTÉKÉLMÉNY

A Max Payne legnagyobb erénye a fent említett két szóban rejlik. Ez a kifejezés minden bizonnyal ismerősen cseng minden Mátrix rajongó számára, mivel a szóban forgó technológia ebben a mesterműben debütált először a filmvásznon. Akik látták a filmet, azoknak fölösleges elmagyaráznom miről van szó, akik nem azok, azonnal szerezzék be valahonnan, és pótolják eme kulturális hiányosságukat:). A Max Payne Bullet Time funkciója azonban elmarad a Mátrixétól, mivel az akciójelenetet körüljáró kamera jelenségével az elhalálozásokat kivéve egyszer sem találkozhatunk. Ettől az apróságtól eltekintve a John Woo filmekre jellemző, gyönyörűen koreografált lassításokkal tűzdelt jeleneteknek lehetünk szemtanúi, ha a jobb gomb megnyomásával aktivizáljuk ezt a nem mindennapi opciót. A lassításokhoz rendelkező idő mennyiségét a bal oldalon található homokórán kontrollálhatjuk. Fontos megjegyezni, hogy az elhasznált homokszemeket az ellenfeleink likvidálásával pótolhatjuk. Amint megnyomjuk az egér jobb gombját, a játékmenet lelassul, ekkor lehetőségünk nyílik a különleges mozgások megjelenítésére. A lassításnak köszönhetően nem mindennapi akcióorgia részeseivé válunk: olyané, amilyennel eddig számítógépes játékban nem volt részünk. Az idő majdhogynem megáll, a lövedékek láthatóan süvítenek el mellettünk, majd csapódnak be a mögöttünk található falba darabokra szaggatva azt. Pattognak a szikrák, hullanak a töltényhüvelyek, és a játék a Mátrix részévé válik. Nincs mit tenni, meg kell emelnünk a kalapunkat a Remedy előtt... ilyen eddig még nem volt... de bizton állíthatom, hogy ez a feature ezentúl többször visszaköszön majd az akciójátékok palettáján.

### A. I.: ILYEN NINCS, ÉS MÉGIS VAN

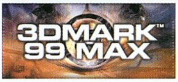
Minden egyes első és harmadik személyű akciójáték legfontosabb eleme a mesterséges intelligencia, hiszen a jó gépi A. I.-val ellátott ellenfelek igazi, kihívásokkal teli küzdelmet varázsolhatnak a képernyőre. A Third Person Shooterek az Oni kivételével általában harmatgyenge A. I.-val vannak felvértezve, amit a készítők az ellenfelek számával, leleményes elhelyezésükkel és tűzerejük mértékével próbálnak orvosolni. Sajnos nincs ez másként a Max Payne esetében sem. Minden egyes karakter ugyanabból a pozícióból indul, és az esetek 99 százalékában ugyanazt a fix útvonalat követve jut el „A" pontból „B"-be még akkor is, ha a két pont közé egy Molotov koktélt hajítunk. Az A. I. ekkor ugyanis képtelen kikerülni a lángoló területet, és vidáman kommandírozza a biztos halálba a szerencsétlen ellenfeleket. Mindez azonban annyira nem zavaró, hiszen a pályatervezésnek köszönhetően az ellenséges karakterek „kihasználják" a terep adta lehetőségeket, és legtöbbször fedezékből lőnek ránk, vagy különböző rejtekhelyekről,

**1997**

**A demóiról elhíresült csapat elkészítette első benchmarkprogramját. A Final Reality egyik jelenetében felbukkan Max Payne.**

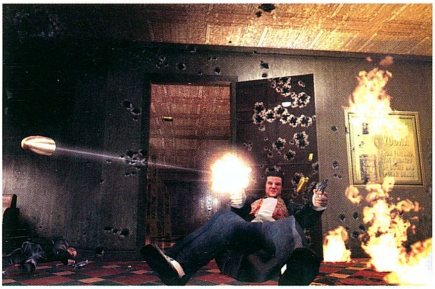
**1999**

**A Remedy második benchmarkja. Természetesen hatalmas grafikai előrelépésnek lehettünk szemtanúi. A markban szereplő demó kezdő képsoraiban felvillan a Max FX logó.**




**2001**

**A csapat aktuális tesztprogramjában már a végleges Max Fx engine dohog.**



## MÁS VÉLEMÉNY

**Ismét nekem jutott a „megtiszteltetés", hogy egy kissé idejétmúlt videokártyával teszteljem a legfrissebb 3D-s shootert, ám okom panaszra szerencsére nem akadt. A játék olcsó konfigon (Celeron II 633/950, Matrox G400 16 MB, 256 MB RAM) is tökéletesen futott 640x480x32-ben - és szép volt.**

**Ami a játékélményt illeti, felemás fájdalmakkal viseltetek a program iránt. Hangulatát tekintve a MP nagyon jó, ám mégse sikerült teljesen - No One Lives Forever szinten - belefeledkeznem a kalandokba. Talán azért, mert nem akartam, ugyanis a game lelkivilága igencsak sötétre sikeredett. Ahogy haladtam előre a történetben, egyre jobban átéreztem a főhős családja elvesztése fölött érzett fájdalmát, illetve a gondolkodás nélküli gyilkolászás mélyen belülről jövő motivációját. Ezzel azonosulni bizonyosan nem egészséges... A gyereksírásos részek a legdurvábbak...**

**Ami a MP shooter jellegét illeti, egy jó kis eszement gyakás az egész, kevés extrával. Lineáris játékmenet, eszméletlen menynyiségű lőszer kilövése, néhol ügyességi részek. Nem borzasztóan nehéz, jól néz ki, Matrix flashbackje van, meg minden, de nekem a Max Payne mégse jött be annyira. Kicsit rövidkére is sikerült. Nem hiszem, hogy klasszikus lesz.**

**Értékelésem: 85%**

***Tig***

csőstül rontanak életünkre. Az más kérdés, hogy a fent említett hiányosságoknak köszönhetően mindig ugyanúgy s ugyanonnan, minek köszönhetően kis gyakorlás után könnyedén megtanulhatjuk az adott pályát, ám ettől elveszik a játék legfontosabb elemét képező része, a kihívás.

Mindent összevetve buta mesterséges intelligenciával megáldott játékkal van dolgunk, amit a készítők apró trükkök felhasználásával megpróbáltak ügyesen leplezni előlünk.

### A FEGYVEREK

Max Payne fegyverei tökéletesen megfelelnek a kor követelményeinek, olyannyira, hogy a készítők állítása szerint minden idők legjobb fizikájával látták el őket. Ezt a kijelentésüket sajnos sem megerősíteni, sem megcáfolni nem tudom. A mordályok egytől egyig használhatók, minden egyes elemük majdhogynem fotorealisztikusan kidolgozott, legyen szó akár a csövet elhagyó golyóról vagy a töltényhüvelyekről. Annyi bizonyos, hogy a földre potyogó hüvelyek a fizika törvényeinek engedelmeskedve bukdácsolnak a padlón, de sajnos egyszer sem vettem észre azt, hogy a kilőtt lövedék a fémtárgyakról gellert kapva fúródott volna be a szerencsétlen áldozatokba. Ez az apró hiányosság tulajdonképpen nem zavaró, de alátámaszthatta volna az alkotók fizikáról tett állításait.

A fegyverek inventory rendszere teljes egészében a Half Life interfészét örökölte. A különböző fegyverek kategóriák szerinti csoportosításából a számbillentyűkkel válogathatunk, aminek köszönhetően az adott gomb többszöri lenyomása után juthatunk csak a kívánt típushoz. Ez a megoldás már a Half Life-ban sem okozott osztatlan sikert, hiszen a pergő akciók alatt idegességünkben néha túlszaladtunk az ideális eszközön, ami gyakran elhalálozásunkhoz vezetett... nem beszélve arról a több ezer forintos többletkiadásról, amit a szanaszéjjel vert billentyűzet pótlására kellett költenünk:).

#### Baseballütő és feszítővas

Minden akciójáték alapkelléke, amely a ládák és az ajtók elé szögelt deszkalapok szétverésén kívül semmire sem használható. Ezek után jogosan merül fel a kérdés a tisztelt játékosban: „Mi a fenének kellett lemodellezni két használhatatlan tárgyat?"

#### Beretta, dupla Beretta

Alapfegyver, amelynek sima verziója rendelkezik a legkisebb tűzerővel. Ennek ellenére, ha Bullet Time közben fejre mérünk vele találatot, akkor ellenfelünk azonnal elhalálozik. A dupla Beretta használata értelemszerűen kétszeresére növeli a tűzerőt.

#### Desert Eagle

A Berettához hasonló fegyver azzal az apró különbséggel, hogy az ellenfélre mért találatok kétszeres sebzést okoznak. Természetesen ez csak a testet ért lövedékekre igaz, hiszen a fejlövés azonnali halálhoz vezet.

#### Pump Action Shotgun

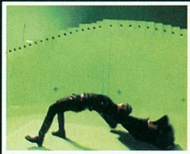
A gengszterfilmek legkedveltebb eleme, a Shotgun a Max Payne leggyakrabban használt fegyvere. A hét újratöltés nélkül leadható sorozatra képes fegyver a közelharcok legpusztítóbb eszköze. Nagyobb távolságok esetén a fegyver szórásának köszönhetően csak kisebb sebzésre képes. Legnagyobb előnye a pályákon található töméntelen lőszer mennyiségében rejlik.

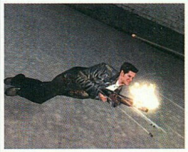
#### Sawed off Shotgun

Ez a mordály az előbb említett puska lefűrészelt csövű változata. Sebzési értéke nagyjából meg-

## BULLET TIME HISTORY

**Minden 1999-ben kezdődött, amikor is a Wachowski fivérek dédelgetett álmát John Gaeta, a vizuális effektusok nagymestere a Big Screenre varázsolta. A Bullet Time effektusa azóta a reklám- és mozifilmek (Öld meg Rómeót, Tök alsó stb.) közkedvelt effektusa, sőt, idén először a Shrek jóvoltából a computeranimált, egész estés filmek kellékévé is vált.**





## MÁS VÉLEMÉNY

**Három éve senki nem hitte el, hogy a finn srácok komolyan gondolják ezt a játékot. Két évvel ezelőtt senki nem hitte el, hogy ezek a képek meg fognak mozdulni. Egy éve senki nem hitte el, hogy a játék valaha meg fog jelenni. Aztán most itt van. És nagyon üt. Nagyjából a Half-Life óta nem volt ilyen hangulat, ekkora „ott vagyok" érzés akciójátékban. A történet, az akciók, a bullet time, az engine movie-k... szóval az egész olyan, mint egy film. Persze, rövid, lineáris, meg nincs multiplayer, de ha úgy tekintünk rá, mint interaktív filmre, már ezek sem zavarnak annyira. Cserébe olyan sűrűn fogjuk újra meg újra elővenni, ahogyan a kedvenc akciófilmünket újranézzük. Lehet, hogy nem ez lesz az a játék, amelyiket az ember rongyosra játszik, és Karácsonyig nem is hajlandó felállni a gép elől, nem ez lesz az, amit mindig kéznél tart, hátha kedve szottyan egy gyors, félórás lövöldözésre, de mindenképpen ez lesz az, amit előkap egy unalmasnak tűnő hétvégére, ha elkapta az ihlet, és John Woo akar lenni...**

**Értékelésem: 92%**

***Hancu***

egyezik hosszú csövű társáéval, tüzelési sebessége azonban kétszerese az előbb említettnek.

**Jackhammer**

Ez a játékszer is sörettel működik, és hasonszőrű társaihoz hasonló sebzési értéket produkál. A 12 sörét kilövéséhez azonban csak néhány másodpercre van szüksége, aminek köszönhetően a játék egyik legpusztítóbb fegyverévé avanzsálódott.

**Colt Commando**

A kommandósok leggyakrabban használt fegyvere, amelyhez sajnos csak a játék vége felé juthatunk hozzá. Attól a pillanattól kezdve azonban elválaszthatatlan társunk lesz. Nagy sebzés és kiváló tüzelési sebesség jellemzi.

**Ingram és dupla Ingram**

Az Uzihoz kísértetiesen hasonlító automata fegyver. Mind szimpla, mint dupla változata nagy sebzési értékeket produkál, összhatásában azonban messze alulmarad a colt Commandóval szemben.

**M79**

Az gránátvető minden FPS és TPS elengedhetetlen kelléke. Sajnos a Max Payne játékmenete igazából nem ad nagy teret ennek a fegyvernek, ám ennek ellenére a végső leszámoláskor arzenálunk nélkülözhetetlen kelléke lesz.

**Sniper Rifle**

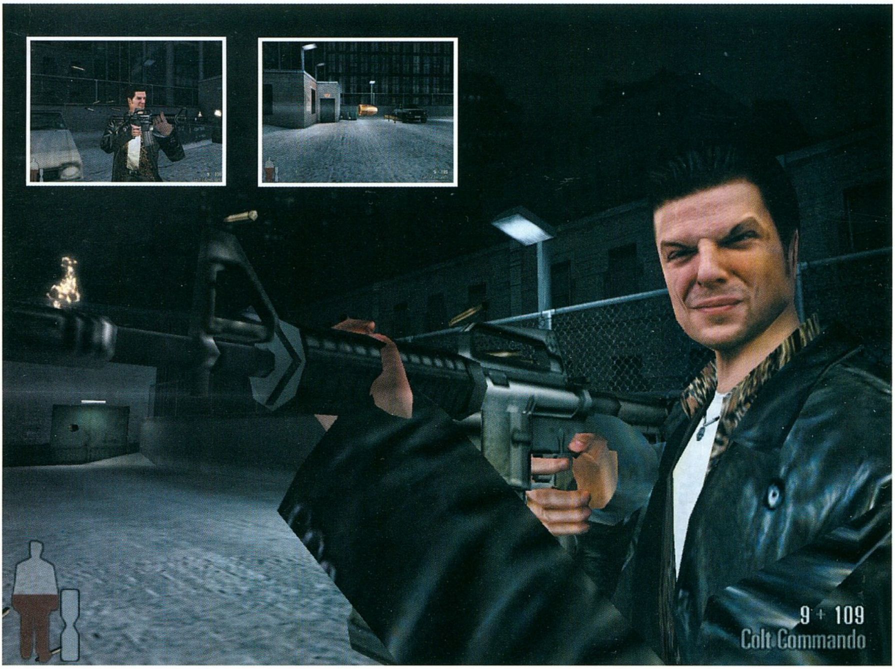
A szokásos távcsöves puska Payne-es változata, ugyanis a célba vett ellenfélre kilőtt golyót néhány másodpercig külső nézetből is megszemlélhetjük. Sajnos a kikötői dokk kivételével szinte sehol sem érdemes használni. Kár érte...

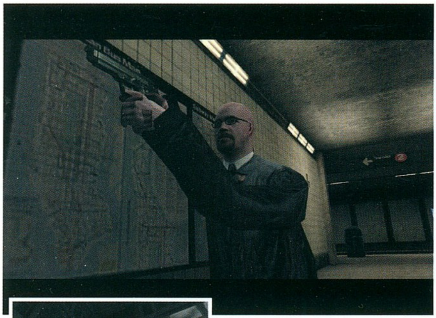
**Kézigránát és Molotov koktél**

A tradicionális eldobható kézifegyverek a Max Payne-ből sem hiányozhatnak. Használatuk értelemszerű... jaj annak, aki a detonáció útjába kerül.

## GRAFIKA, TE CSODÁS

Úr Isten, kiáltottunk fel hangosan az első screenshotok megjelenésekor. Pár évvel ezelőtt gondolni sem mertük volna, hogy ilyen és ehhez hasonló grafikus megjelenítéssel dolgozó játékok valós időben kelnek életre monitorunkon. A Remedy programozói azonban olyant alkottak, amihez foghatóval eddig még nem találkozhattunk a PC-s játékok palettáján. A fotorealisztikus, nagyfelbontású textúrák, a hihető környezet, az utolsó porszemig igényesen kidolgozott pályák és a hozzájuk tartozó level design példaértékű a PC-s játékok történelmében. A Direct X 8-ra épített Max FX grafikus motor minden eddiginél jobban kihasználja a DX adottságait, valamint a 3D-s kártyák T&L szupportját. A fényhatások lenyűgözők (talán egyedül a reflektorokat elhagyó csóvára lehet rossz szavunk), a szanaszéjjel lövöldözhető tereptárgyak, lepattogzó faldarabkák soha nem látott látványvilággal ajándékoznak meg minket.





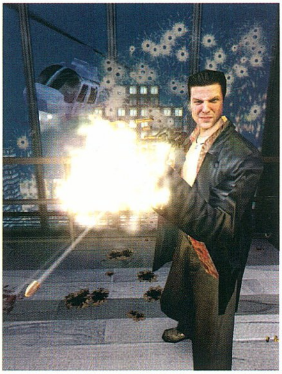
Egyedüli negatívumként talán csak a szögletes felületeket említhetném. Sajnos a négy éves fejlesztési idő nem volt elég arra, hogy a Remedy programozói a görbe felületek leképezését szolgáló algoritmust elkészítsék. Arra azonban elegendő volt, hogy a maximális részletességre törekedve milliméterről milliméterre hajszálpontosan feltextúrázzák a pályákat, majd „klaszszikusokat idézve" humorral töltsék meg azokat. Példának okáért érdemes megemlíteni a gengszterek által ellopott több száz aranyrudat, melyeknek mindegyikén más sorozatszám található, vagy Max modelljét, amely az utolsó ujjpercig tökéletesen kidolgozott, nem is beszélve a torkolattűz parádés effektusáról, amilyennel eddig játékban még nem találkozhattunk. Mint ahogy már említettem, ehhez a virtuális orgazmushoz fergeteges humor társul. Payne sötét világa napjaink legnépszerűbb filmrendezőinek munkájára épít, s teszi ezt oly módon, hogy a játékosnak percenként tátva marad a szája. A Ponyvaregényből szalasztott karakterek a háttérben azon vitatkoznak, hogy melyik szerepet vállalnák a Kutyaszorítóban című filmből, majd az ajtóhoz baktatva a bajszuk alatt eldörmögik a jelszót, ami nem más, mint: John Woo neve. A következő jelenetben Paynenel egy liftben utazunk, amelynek hangszórójából az amerikai filmekből már ismert tingli-tangli muzsika szól; ezt egy jól irányzott lövéssel természetesen azonnal kiiktathatjuk. Eme tettünket Payne sóhaj kíséretében elhangzó „thank you" mondatocskával honorálja. Félelmetes!

## A FEKETE LEVES

Mint ahogy azt már a bevezetőmben is említettem, a Max Payne hatalmas üdvrivalgás közepette debütált a szerkesztőség Tigris névre keresztelt tesztgépén, ám sajnos lelkesedésünk hamar alábbhagyott, aminek több oka is van. A játék túlságosan rövid. Az ügyesebb játékosok, mint pl.: Csongor:) egyetlen nap alatt végigjátszhatják a programot, amelynek játékideje legfeljebb 10-12 óra. Az ezután megnyíló új játéklehetőségek azonban nem késztetik a játékosokat az újrajátszásra. Az első végigjátszást követően megjelenő Hard-Boiled és New York Minute játékmódok semmiféle extrával sem rendelkeznek. Míg előbbi jóval nehezebb, több ellenfelet és nagyobb sebzési értékeket felvonultató lehetőséget biztosít, addig utóbbi a pályák meghatározott időn belül történő végigjátszásának opcióját prezentálja, ami ötletnek ugyan nem rossz, de pillanatok alatt tönkrevágja a Max Payne legzseniálisabb húzását, a Bullet Time-ot.

### A MAX PAYNE IS CSAK A MÁTRIX RÉSZE

**Mindezt bizonyítja ez a néhány kép, amelyek majdhogynem teljesen ugyanolyan, mint ahogy azt a mozivásznon megcsodálhattunk.**



A rövid játékmenet tulajdonképpen még megbocsátható lenne a készítőknek, ha nem csapták volna agyon a Gameplayt a totálisan lineáris történetmeséléssel. A fent említett kijelentésből egyértelművé válik, hogy Payne históriájának végigjátszásához csak egyetlen egy út vezet, ráadásul az előre kikövezett ösvényen mindössze két NPC-vel (nem játszható karakter) találkozhatunk, ami a Half Life megjelenése óta igencsak szegényesnek mondható.

Mindent összevetve a Max Payne gyönyörű játék, amelynek grafikus motorján nem látszik a négy éves fejlesztési idő, ám ez korántsem mondható el az ósdi, fantáziátlan és nem interaktív játékmenetéről. Nagyon sajnálom, hogy a hosszú-hosszú évek alatt pont erre nem jutott idő… a forradalom tehát elmaradt, ám ennek ellenére hatalmas hejehujával köszönthetjük minden idők legnagyobb játszható Benchmark programját! Kár érte.

Ul.: A játék gépigényéről direkt nem írtam egyetlen szót sem mivel Csongor a Hardware rovatba kimerítően foglalkozik a témával.

*Sasa*

**ARÉNA**

- Max Payne
- Messiah
- Oni
- MDK 2

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

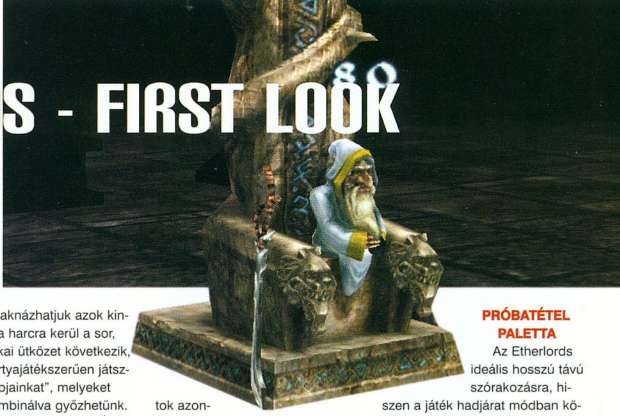
www.mpzone.de
www.maxpaynecenter.com

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 24/25 |
| ZENE/HANG | 14/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 35/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 12/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

P550, 128MB RAM, 500 MB HDD, D3D

**89**

# ETHERLORDS - FIRST LOOK



**StartBox**

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: Fishtank Interactive
Web: www.etherlords.com

*„Az univerzum középpontjából áradó éter áthat mindent a világban. Aki képes megzabolázni ezt az erőt, mely éppúgy megtalálható a lángnyelvekben, a szellőben, a sziklában, mint az élőkben, hatalmas energia és tudás birtokosa lehet. Az éter hercegei tudják, hogy amit megismernek, tiszta energiák összessége, kavargó energiafolyam, melyet kedvükre felhasználhatnak, ha úgy tetszik. Ám most a világban új kor hajnala éled, s a különböző erők urai fel kell, hogy osszák egymás közt a birodalmakat, vagy győznie kell a legjobbnak…"*

## NINCS ÚJ A NAP ALATT?

Amikor kezembe kaptam a bétaverziót, úgy döntöttem, nem olvasok semmiféle segítő dokumentumot, hanem magam fedezem fel, amíg lehet a program titkait. Ám hiába voltam annak idején lelkes Magic the Gathering, és megszállott Heroes of Might & Magic játékos, bizony hamarosan fel kellett lapoznom a segítő információs oldalakat, ha boldogulni akartam. Igaz, az Etherlords alapjait a gyűjtögetős kártyajátékok (főleg a Magic the Gathering) szabályai és a nagysikerű Heroes sorozatból csent ötletek adják, mégis sikerült valami újat alkotni…

A Nival körökre osztott stratégia játéka különleges csemege, hisz a stratégiai részben hőseinket irányítva fedezhetjük fel a birodalmakat, és kiaknázhatjuk azok kincseit, míg ha harcra kerül a sor, egyedi taktikai ütközet következik, melyben kártyajátékszerűen játszhatjuk ki „lapjainkat", melyeket ügyesen kombinálva győzhetünk. Eddig nem túl eredeti, igaz? Ám a tettek mezején kiderül, minden mégis más.

## AZ ÉTER URA ÉS HŐSEI

A játékban kapott küldetésekben egy-egy étertípus uraként kell megküzdened majd vetélytársaiddal. Hódításod eszközei hőseid lesznek. Az ő feladatuk, hogy biztosítsák a nyolcféle nyersanyagforrás beszerzését, legyőzzék a környező vidékek vadjait, varázslóit és természetesen a konkurens hódítókat is. Miközben erejük egyre gyarapszik majd, rendre ügyelniük kell arra, hogy képességeiknek megfelelő varázslatokkal szálljanak szembe vetélytársaikkal.

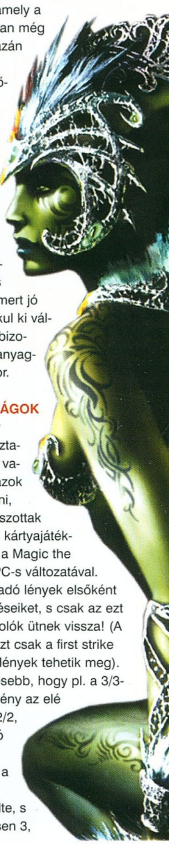
Az általuk használt mágia a kezdetekben adott, étertípusonként meghatározott „pakli". Ebben tizenöt lapot találsz, s az ütközetekben ezeket felhasználva (elvarázsolva) kell győznöd. A kezdetekben nem lesz gond, ám ahogy hősöd fejlődik, úgy nehezednek a megmérettetések. Ezért tanítómestereket és különböző boltokat, s egyéb helyeket kell felkeresned, illetve birtokba venned, ezáltal fejlesztve őt és az általa használt mágiát is. A különböző varázslatok azonban alkotóelemeket is kívánnak, emiatt kell elfoglalnod a bányákat, és felszedned a szétszórt kincseket, s az új varázslatok komponenseit is be kell szerezni a kőportáloknál, különben bajban leszel, amikor ütközetre kerül a sor.

A szintlépéskor választható jártasságok (skill) nagyon hasznosak. Akárcsak a Heroes sorozatban, ezúttal is alaplehetőségeket vehetünk fel, melyek szintje később tovább emelhető. Ilyen például, hogy a hős minden harmadik körben plusz lapot húz, több komponenst vihet magával, kevesebb a fenntartási költsége, képes két vagy több tárgyat használni, bizonyos időközönként gyógyul a csaták alatt, mozgékonyabb stb. A döntés előtt érdemes mérlegelni, hisz nem mindegy, melyik éter hősénél mit választunk, de ennek részleteit most még nem érdemes feltárni.

Tény hogy ez a több mint háromszáz féle, igen jól kombinálható lap (köztük gyakori, általános, ritka és ultra ritka), a fejleszthető épületek és a mágikus tárgyak szerzésének lehetősége biztosítja azt a változatosságot, ami miatt a program többször újrajátszható.

## PRÓBATÉTEL PALETTA

Az Etherlords ideális hosszú távú szórakozásra, hiszen a játék hadjárat módban körülbelül 60 órányi játékidőt kínál fel (2x7 pálya), míg az egyszeri küldetésekből tíz kerül a végleges verzió korongjára, s ezek mindegyike 4-6 órás próbatétel elé állítja a játékosokat. A multiplayer verzióról még nem sokat tudni azon kívül, hogy lesz. A diplomácia lehetősége (amely a bétaverzióban még nem élt) igazán ekkor kap majd jelentőséget, hiszen a szövetségesek például kereskedhetnek egymással. Ez a bétapályákat látva nagyon fontos lehetőség, mert jó eséllyel alakul ki válsághelyzet bizonyos nyersanyagok hiányakor.



## FURCSASÁGOK

Néhány olyan tapasztalat, amelyet valószínűleg azok fognak érteni, akik már játszottak gyűjtögetős kártyajátékkal és/vagy a Magic the Gathering PC-s változatával.

- A támadó lények elsőként viszik be ütéseiket, s csak az ezt túlélő blokkolók ütnek vissza! (A Magicben ezt csak a first strike képességű lények tehetik meg). Még különösebb, hogy pl. a 3/3-as támadó lény az elé állított 0/2, 2/2, 2/2 blokkoló kreatúrákat ugyanezzel a módszerrel mind megölte, s nem összesen 3,

**1998**

**Rage of Mages**

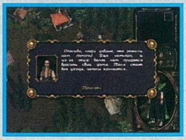
A Nival és a Monolith közösen jelentette meg a programot 1998-ban.

A szerepjáték és a stratégia sajátos ötvözete nem anynyira grafikájával, mint játékmenetével kötötte le annak idején a játékosokat.

**1999**

**Rage of Mages II: Necromancer**

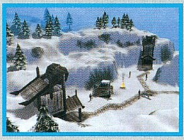
A Nival és a Monolith közösen jelentette meg a programot 1999-ben. A második rész természetesen folytatta az előző rész hagyományait.



**2000**

**Evil Islands**

A csapat első 3D-s programja, melyben maradtak a fantasy világoknál, de ezúttal hangsúlyosabb szerepet kap szerepjáték, mint a stratégia. A 2000 őszén megjelent játék már jóval komolyabb sikereket könyvelhet el mint elődei.



hanem blokkolónként 3 sebzést vitt be!

- A kör végén megmaradó manna nem okoz „égést", hanem átvihető a következő körbe. Enélkül nem varázsolhatnánk az ellenfél támadási fázisában, hiszen itt nincsenek földek.

- A regeneráció képességével bíró 2/2-es lényt támadó 2x1-es sebzés ártalmatlan, mert mire a második sebzés odaér, a kreatúra ismét maximális védőerővel bír.

## ÉRDEKESSÉGEK

- Miután a készítők négyévnyi fejlesztés után leadták az Evil Islandset, ki akartak szakadni az általuk teremtett fantasy világból. Új játékuk ötletét 2000 tavaszának felfedezése hozta, miszerint a gyűjtögetős kártyajátékok egyre népszerűbbek.

- A tervezési fázis elején még volt esély arra, hogy vegyes mágiát is használhassunk, ám az ötletet elvetették többek között azért, mert el akarták kerülni a föld lapok használatát (MtG).

- A tavaly őszi verzióban még gazdasági rendszer is volt, a városainkban laboratóriumokat, gyárakat és egyéb épületeket építhettünk, s volt kutatási lánc is. A készítők azonban végül túl unalmasnak találták ezt a részt, és egyszerűen kidobták.

- A programban 2001. februárjában még bankok szedték be a környező területek adóit.

- 2001. márciusában az egész programnak új arculatot adtak, azaz a designereknek és a grafikusoknak szinte mindent meg kellett változtatniuk.

## VÉGSZÓ

Jelen állapotában a program még nagyon kiegyensúlyozatlan. A hadjárat és a küldetések is meglehetősen nehezek. Igaz, ez előrelépés az E3-on bemutatott gyenge AI-hoz képest, de a ló túloldalára esni sem egészséges. Jelenleg ha a kampány mindkét hősével harcba szállsz az első néhány körben, esélyed sincs arra, hogy második, illetve magasabb szintű hősöd legyen. Később is igen nehéz boldogulni, hiszen az ellenség vezérei valószínűtlenül gyorsan elérik a hatos szintet, miközben te még csak legfeljebb négyes szintű vagy.

A grafika csodaszép, de a játékmenet kissé vontatott. A körről körre leanimált 3D-s varázslatok hiába real-time rendereltek, hamar unalmassá válnak, és szívesen kikapcsolná őket az ember (még akkor is, ha kedvére megválasztott kamera-beállításokat használhat). Sokszor értelmetlen lejátszani a csatát, főleg, amikor már látszik, biztos a vereség. De nincs feladás, vagy például menekülés opció (pedig ezt igazán lekoppinthatták volna a Heroesból).

Szintén negatívum, hogy hiába lenne még bőven mozgáspontja a hősnek, amint elér valamit, cselekszik, és arra a körre befejezte ténykedését (még akkor is, ha 1 lépés után felvett pl. nyolc drágakövet.

Remélem, a most indult bétateszten kiderülnek a program gyengeségei, és a játékosok segítségével sikerül drágakövet csiszolni belőle! A lehetőségek adottak, a részletekre majd rátérünk a végleges verzió tesztelése után...

*Lily*
*lily@vogel.hu*

### ARÉNA

**Etherlords**

**Magic the Gathering: Duels of the Planeswalkers**

**Heroes of Might and Magic**

### FAJOK

**Faj: Chaots**

Ether: Chaos; Szín: vörös
Hősök: Hongar, Storknar, Tkhaena, Helgi
Jellemzők: A pusztítás mesterei, a tűz és a vér mágiájának használói. Seregeikben a föld mélyének erői testesülnek meg, s a puszta fizikai erő kerül előtérbe, nem pedig az extra képességek. Csapataiknak tagjai sokszor erősítik egymás képességeit.

**Faj: Kinets**

Ether: Motion; Szín: kék
Hősök: Dominicus, Barnard, Octavia, Paola
Jellemzők: Az elme hatalma jellemző e népre. Varázslataik különleges manipulációk és trükkök, melyek komoly fejfájást okozhatnak ellenfeleiknek. Lényeik többsége repül, és bűvöléseikkel erős támadási és védőerővel is felruházhatják őket.

**Faj: Vitals**

Ether: Vitality; Szín: zöld
Hősök: Narmes, Vian, Fiona, Erna
Jellemzők: A természet, az élet energiáit használja, ennek segítségével gyógyít vagy pusztít. Főleg burjánzó növények és rovarok alkotják seregét.

**Faj: Synthet**

Ether: Synthesis; Szín: fekete
Hősök: beta-700E (Black warrior), delta-700G (Turbomag), delta-300B (Priestess of Perfection), gamma-500A (Iron Death)
Jellemzők: Különlegesen érdekes, gépi beépítésekkel és a holtak energiájával manipuláló faj. Különleges szerkezeteik többségében programozott pusztítási vágy lapul, így fáradhatatlanul támadnak, ha kell, ha nem. Gépeik raja gyilkos erejű!

# DUNGEON SIEGE - FIRST LOOK

**StartBox**

Fejlesztő: Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft
Web: www.dungeonsiege.com

Már többször is írtunk Chris Taylor csapatának, a Gas Powered Gamesnek első készülő játékáról bemutatót, ami jól mutatja, mennyire várjuk a programot. Végre elérkezett a pillanat, amikor beléphettünk Ehb királyságába, és tesztelhettük a Dungeon Siege bétaverzióit. Amikor ezt a cikket leadom, már a harmadik bétát nyüvöm, így elmondhatom, minden verzió óriási lépésekkel előzi meg elődjét. Ez a cikk tehát valóban csak pillanatkép, s ha mindez így halad tovább, a végleges program maga lehet a csoda, hiszen a béta 1-hez képest a 3 valóra vált álomnak tűnik...

## KARAKTERGENERÁLÁS

Az alcím megtévesztő, ugyanis a Dungeon Siege-ben pont az a különleges, hogy nincs szükség különböző statisztikák meghatározására, vagy karakterosztály választására. A játék kezdése előtt mindössze nemet kell választanunk, no meg egy nekünk tetsző külsőt, bár ennek nem sok jelentősége van, hiszen hősünk hamarosan páncélokban fog szaladgálni. A történetet egyszerű ifjúként kezdjük majd, átlagos képességekkel. Ám attól függően, hogy mit teszünk (használunk), fejlődnek majd képességeink és alaptulajdonságaink.

A karaktert csupán néhány adat határozza meg: életereje (health), mannájának mennyisége (mana), fizikai ereje (strength), ügyessége (dexterity) és intelligenciája. Jártasságok terén pedig négy irányban fejlődhet: verekedés (melee), íjászat (ranged), természeti mágia (nature magic), harci mágia (combat magic). Értékes és fontos adat még páncélzatának értéke is.

Ha akarod, karaktered (és majd társai is) érthet mindenhez kicsit, vagy mesterré válhat valamelyik területen. A közelharc fejlesztésével a karakter ereje nő, míg az íjászattal az ügyessége, s a mágikus tevékenység hatására pedig az intelligenciája.

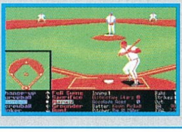
## OSTROMOLJUNK LABIRINTUST!

Amint kezdődnek a kalandok, ifjú hősödnek nem sok választása lesz: elhagyva szülőházát el kell jutnia Stonebridge-be. Természetesen harcolnia kell foggal-körömmel és mindennel, amit útközben össze tud szedni. Kalandjait most nem részletezném, de tény, a Dungeon Siege tökéletes hack and slash, ám kellemes a történet is, melyet kisebb küldetésekkel fűszereztek. Ezek teljesítéséért még a béta 3-ban sem járt jutalom, cserébe maga az élmény bőségesen elég volt (bár nem sértődtünk volna meg, ha kapunk tapasztalati pontokat vagy használható varázstárgyakat).

A történet első labirintusa az erdőben található kripta, melyet a leszakadt híd miatt nem lehet megkerülni. Itt kezdődik az igazi kaland, és megmutatkozik a DS erőssége. A labirintus felfedezését és kipucolását nagyban segíti a térkép, valamint a körönkénti léptetés lehetősége. Szerencsére hősöd itt társra talál, s így már könnyebb lesz boldogulni a rengeteg el-

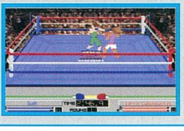
### HARDBALL II

Chris Taylor első munkája a népszerű Hardball második része, mely a Software Publishment Assocationtől megkapta az Év Sportjátéka címet.



### 4D BOXING

A sikeren felbuzdulva újabb sportjáték következett, mely a boxrajongók szívét dobogtatta meg. Ezt követte az EA számára készített Triple Play Baseball, mely az utolsó sportprogramja.



### TOTAL ANNIHILATION

Taylor több mint ötven díjat zsebelhetett be élete első stratégiájával. Ez volt az a pillanat, amikor megjegyezték a nevét, és kézjegye etalont teremtett.

### TA: CORE CONTINGENCY

Az alapművet egy éven belül kiegészítő tette még teljesebbé, s a rajongók azóta is játszanak a TA-val, mely a stratégiai játékok történelmének egyik mérföldköve.

lenséggel szemben. Mire a kalandozók elérik a falut, te is mestere leszel az irányításnak, s biztos vagyok benne, amikor leereszkedsz a hat főre gyarapodott csapattal Wessin Cross mélyébe, már a program megszállottja leszel…

## STRATÉGIA

Nem is Chris Taylor lenne a játék szülőatyja, ha a stratégia kimaradt volna a programból. Nem beszólás akar ez lenni, hiszen a beállítási lehetőségek sokban segítik a boldogulást és a túlélést is, csak úgy mondom.

Három fontos dolgot határozhatunk meg. Előre jelezném, az utasítás az egész csapatra vonatkozik (sajnos) és nem az egyes tagokra. A mozgási lehetőségek: szabad, kötött (az ellenfél mellett marad, amíg az él), tiltott (a kijelölt helyen marad, nem mozdul). A támadási módok: szabad (bárkit azonnal megtámad, agresszív), védekezik (csak akkor támad, ha megütik), passzív (még akkor sem harcol, ha megsebzik). Végül, de nem utolsó sorban megadhatjuk azt is, melyik legyen az elsődleges célpont: a legerősebb, a leggyengébb vagy a legközelebbi ellenség.

Alig észrevehető, ám annál fontosabb ikon az, amelyikkel kiadhatod a csapattagoknak azt a parancsot, hogy automatikusan kövessék a parti vezetőjét. Ez a béta 3-ban alapból be volt kapcsolva, és nagyon sok kellemetlenséget okozott, mire észrevettem. Ugyanis nagyon jó taktika a hátrahagyott csapathoz egy harcossal odacsalogatni egyesével vagy kettesével a szörnyeket, de ha a többiek követnék őt, ez lehetetlen. Erre majd figyelni kell a végleges verzióban is. Az opció természetesen hasznos, csak nem mindegy, mikor használjuk.

## KAKUKKTOJÁS

A „bűnös" ez alkalommal természetesen nem kakukk, hanem öszvér. E négylábú nagy segítséget jelent majd a teherhordásban. Az első állatot a faluban vehetjük meg, és megéri a pénzt, mert rengeteg holmit pakolhatunk rá. Szerencsére az állat egyáltalán nem makacs, hűségesen követi a csapatot a labirintusok mélyébe is. Bátornak nem nevezhető, sőt, inkább okos, ha ütközetre kerül a sor, gyorsan elmenekül, és a közelben várja a végkifejletet. Nem agresszív, de ha megtámadják, rúgásokkal védekezik. A labirintusok felfedezésekor érdemes rá odafigyelni, mert ha rossz irányba menekül, bajt hozhat a csapatra és természetesen magára is. Tény, hogy e patás üde színfoltja a játéknak, még akkor is, ha sosem gyűjti össze a zsákmányt, hiába kéred.

## AI

Olykor azért gondolkodóba estem, hogy lehet az, hogy az öszvér okosabb, mint a csapattagok? Ők valahogy maguktól mindig későn kapják elő a varázsitalokat, és még véletlenül sem futamodnak meg, vagy húzódnak hátrébb, ha már bizonyos százalékban megsérültek. Ez annál is ér-

### CHRIS TAYLOR

Chris Taylor tizenhárom évvel ezelőtt került a játékok közelébe. A Distinctive Software-nél kezdett, majd az Electronic Artshoz került. Már első munkái is igen sikeresek voltak, ám az igazi hírnevet az 1997-ben megjelent Total Annihilation hozta. Ennek elsöprő sikere után már csak a kiegészítőt készítette el a cégnél, majd saját fejlesztőcsapatot verbuvált. A Dungeon Siege az 1998. májusában alapított Gas Powered Games első munkája.

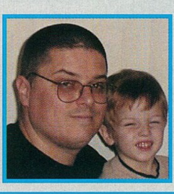
A régi nagy játékok közül kedvencei: Duke Nukem, Command & Conquer, Unreal, WarCraft 2.

Kedvelt kategóriák: RTS, RPG, istenszimulátor.

Hobbi: zongorázás, modellezés (helikopter).

### AZONOS NÉVEN

Nem ritka név ez a Chris Taylor, olyannyira nem, hogy a szoftverfejlesztő csapatok tagjai közt akad még egy azonos nevű híresség, méghozzá az Interplaynél. A 14° East designerének szintén van mit felmutatnia, mégpedig a nemrég megjelent Fallout Tactics: Brotherhood of Steelt.



### ÉRDEKES

- Ha a DS elkészül, Chris azt tervezi, egy hónapra magára zárja az ajtót, és szobájában megbújva piheni ki a fáradalmakat. Persze a kihagyott játékok örömeit nem fogja magától megtagadni :).

- Neal Hallford, a háttértörténet írója oly mélyen nyúlt vissza a múltba, hogy azt is tudhatjuk, mi történt több mint kétezer évvel Ehb királyságának megalapítása előtt.

- A teherhordó öszvér Chris Taylor ötlete volt, aki mindig is utálta, hogy a szerepjátékokban sosem jutott elég hely a talált kincseknek.

dekesebb, mert a szörnyek (legalábbis az intelligensebbek) igen. Gondolom, ez azért van így, hogy mi se unatkozzunk, hiszen a pillanat álljt aktiválva bármikor kiadhatjuk egyéni parancsainkat, sőt, mint már említettem, körönként is léptethetjük a játékmenetet tovább.

Érdekes reakciókat láthatunk, ha megválunk valamelyik csapattagtól. A varázsló egyből közölte, biztos azért küldték el, mert mágus, pedig nem eszik ő sem gyerekeket, bármit is híresztelnek róla. Szerencsére nem sértődött meg, s annak ellenére, hogy első csatlakozásáért fizetni kellett, másodszorra már ingyen beállt mondván, hogy úgyis unatkozott.

Az NPC-kel a harmadik bétában már semmi gond nem volt, történetük összefüggő, emlékeznek, hogy találkoztak velünk, s ekkor mást is mondanak már stb. Gondolom, ez még csak a kezdet...

### A MÁGIA

Pár szót a varázslatok világáról is ejtenék. Mint már említettem, két osztályban fejleszthetjük karaktereink képességeit. A természeti mágia éppúgy használ támadó varázslatokat, mint a harci, ennek ellenére itt találjuk meg a szerepjátékokban általában papi bűvigéket (gyógyítás, mágikus pajzs, feltámasztás stb.). A másik osztály használói főleg tűzvarázslatokkal manipulálnak, de képesek lényeket is idézni magasabb szinteken. Sajnos ezen a téren még nincs nagy tapasztalatom.

A memorizált varázslatot a karakter automatikusan használja, sőt, ha például verekszik vagy íjászkodik, akkor is gyógyítja társait egy bizonyos arányú sérülés esetén (sajnos ennek mértékét mi nem adhatjuk meg). Adott varázslat aktiválására mi is utasíthatjuk a karaktereket. Érdekes, hogy a béta 3-ban a „papom” automatikusan fegyveres támadásra váltott, amikor a mannája elfogyott. Nem tudom, ez a végleges verzióban így marad-e, hasznos is, meg nem is...

### LÁTVÁNYVILÁG

Azt hiszem, a képek magukért beszélnek, a Dungeon Siege gyönyörű. Ehb birodalma valóban élőnek hat. Az erdőben vadak legelnek, a tisztáson farkasok tépik szét frissen szerzett zsákmányukat, éjjel tündérek repkednek a fák közt, kíváncsi gremalok figyelik mozdulataidat, a krugok táborában ízletes őzpecsenye készül, s olykor a csodaszép vízesés mögé óvakodva arany csillogását fedezhetjük fel. A labirintusokban külön említést érdemelnek a fény- és az árnyékhatások, melyek valóságos táncot járnak egy-egy nagyobb ütközet alkalmával. Lenyűgöző!

### JÁTÉKÉLMÉNY

Mindezek után biztos senkit nem lep meg, hogy le vagyok nyűgözve. Az imént leírt látványvilág mellé nem kevésbé igéző hanghatások párosulnak. Mindez teljessé teszi a játékélményt, s a pergő kalandokban elmerülve órák telnek el anélkül, hogy észrevennénk a külvilágot. Veszélyesen nagyszerű! Azt még nem tudom, hogy a DS többjátékos módban lekörözheti-e a Diablót, de az biztos, egyjátékos módban méltó vetélytársa lesz.

### TÁRSASÁGRA VÁGYVA

Azt már az előzetes információkból megtudhattuk, hogy a multiplayer játékok szabályait maguk a játékosok is alakítják. Van lehetőség arra, hogy hálózati (vagy internetes) megmérettetésbe importáljuk hősünket az otthoni kalandokból, ám csak akkor tehetjük meg, ha ezt a többiek is megengedik. A három alapmódot számos egyedi beállítás finomítja majd, hogy mindenki megtalálja a kedvére valót. Az első típusban az egyjátékos mód pályáján haladhatunk vállvetve barátainkkal, a másodikban hatalmas, e célra készült pályán szállhatunk szembe a gonosszal, míg a harmadik a rövidebb távú szórakozásra összpontosítva lehetővé teszi, hogy időlimiten belül, társainkkal versengve teljesítsünk bizonyos célokat.

Mint ahogy a cikk elején is írtam, a három bétaverzió után csak azt mondhatom, a végleges program szerintem döbbenetes lesz minden téren, de külön kiemelném a játékélményt. A harmadik bétaverzió már jóval kiegyensúlyozottabb volt, mint elődei, és rengeteg finom részlet tette teljessé a hangulatot (például az éjszakai erdőben repkedő tündérek, az igéző hanghatások, a labirintusban otthonosan szaladgáló patkányok, a mágikus tárgyak jelzése, a játékállás mentésének kultúrált megjelenítése stb.). Szinte abbahagyhatatlan!

Már alig várom, hogy a végleges verzió megjelenjen, és ugyanakkor ott bujkál bennem a kérdés is, vajon milyen lesz ezek után Chris Taylor következő valósidejű stratégiája, melyről könnyelműen elszólta magát az egyik interjúban...

*Lily*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

dsvault.ign.com
www.planetdungeonsiege.com
www.thelandofds.com

**ARÉNA**

- Dungeon Siege
- Diablo 2
- Nox
- Darkstone

# SUDDEN STRIKE FOREVER

**StartBox**

Kiadó: CDV
Fejlesztő: Fireglow
Web: www.suddenstrike.com

## AVAGY A JUTALOMJÁTÉK

Aki rendszeresen olvassa a beharangozó cikkeket, megszokhatta már, hogy az üzletek polcára kerülő játék nem ugyanaz, mint amit a fejlesztők álmodtak. Szorít a határidő, elfogy a büdzsé: a kiadói szükségszerűségek véget vetnek a fejlesztésnek... és még inkább a tesztelésnek.

Van azonban egy lehetőség, amely csak a legjobbaknak adatik meg: a jutalomjáték. Magamban így becézem az add-onnak keresztelt kiegészítő CD-ket. Mert úgy van ez ilyenkor, mintha a mesében olvasnánk: mindenki jól jár. Jutalomjátékot kapunk mi, csörög a pénz a példányszámért izguló kiadónak, és mindenek előtt jutalomjáték a fejlesztőknek is. Extra idő és extra büdzsé, amiért semmi mást nem kell tenniük, csak azt, amit mindig is akartak: igazán jól újra befejezni a játékot.

Jutalomjáték lett a Sudden Strike-ból is. Kiérdemelte: a német kiadó bevallása szerint félmillió példány kelt el világszerte – ami hatalmas szám a PC-s piacon!

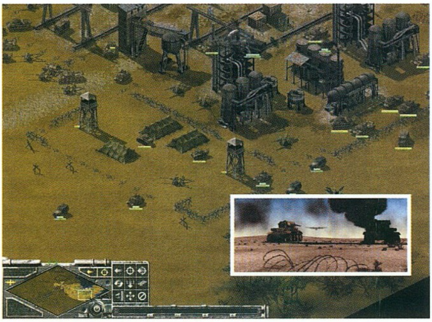
Most az orosz fejlesztőcsapat készített négy új hadjáratot (orosz, angol, német, amerikai) és hét önálló küldetést, három új tereptípust (sivatag, őszi erdő, téli táj) és harminc új egységet (amelyeket inkább nem sorolnék fel). Összességében mintegy harminc órával toldották meg a játékidőt. De nem ez a lényeg!

Az a fontos, hogy a játékélményhez is hozzátettek úgy, hogy közben nem rombolták le az eddigit sem. Előre bocsátom: én nem kedveltem a játékot, és most sem szerettem meg, de el kell tudnom vonatkoztatni a saját ízlésemtől. Kalapot emelni egy nagyszerű program előtt, még akkor is, ha engem nem fogott meg igazán. Mert kit érdekel ez? Sok játékosnál bejött, most nekik írok, az ő kedvelt játékukról: a jutalomjátékukról.

Azoknak, akik mégsincsenek képben: a Sudden Strike volt az első igazán jól megvalósított Második Világháborús RTS játék. Szakított a birodalomépítő és egységgyártó koncepcióval, és nagyon is realisztikus csatákba vitte el a játékost. Olyan régóta vágyott lehetőségeket kínált, mint például az ellenséges járművek és fegyverek zsákmányolása, az épületekben rejtőzés, a mesterlövészkedés stb. A játék egyaránt élvezetes volt, amikor maroknyi különleges alakulatot vagy egész páncélos ezredet vezettünk csatába.

Igazi baj egyedül az irányítással volt. A Foreverben ez egyszerűsödött, kényelmi opciók is megjelentek a képernyőn: például jelentősen áttekinthetőbbé vált a házakban megbúvó emberek parancsnoklása – amire lássuk be: szükség is volt.

A csatatéren a tisztek bónuszt adnak a környező egységek tapasztalatához, a járművek igyekszenek úgy mozogni, hogy legkevésbé sebezhető oldalukat mutassák az ellenségnek. Apróságok ezek, mégis olyanok, mint a puzzle közepébe beillesztett utolsó darab: összeáll a kép. Így állt össze kiforrott, teljes értékű, a maga kategóriájában már-már tökéletes játékká a Sudden Strike Forever is. Kár, hogy a küldetések pokoli nehezek!



Az egyéni játékélményen túl ott a többjátékos mód. Ez jelenti egy játék utóéletét és ad neki csillagászati számokkal kifejezhető újrajátszhatósági értéket. Ebben a Sudden Strike-ot eddig is nagy durranásként jegyezték, a húsz új multiplayer mission legfeljebb feldobja a közhangulatot, visszacsábít néhány elpártolt játékost... bár én úgy hallottam: aki beszállt egy-két ilyen csatába, gyorsan hálózatfüggővé vált. Így érezhette ezt a CDV is, mert felrakott a kiegészítő CD-re még egy olyan kincset, amelyik még az én szívemet is megdobogtatta. Aki valaha is épített pályákat az Age of Empiresben, aki megpróbálkozott az Eastern Front idegölő pályaeditorával – egyszóval: aki örömét leli a sztorialkotásban, a védelmi vonalak vagy diverzáns akciók tervezésében, nos, az ilyen ember kezdje el kuporgatni a kuponjait. Mert az a 35-40 Euro a teljes csomagért ugyan borsos ár, de így már megéri!

*- Nyúl -*

**ARÉNA**

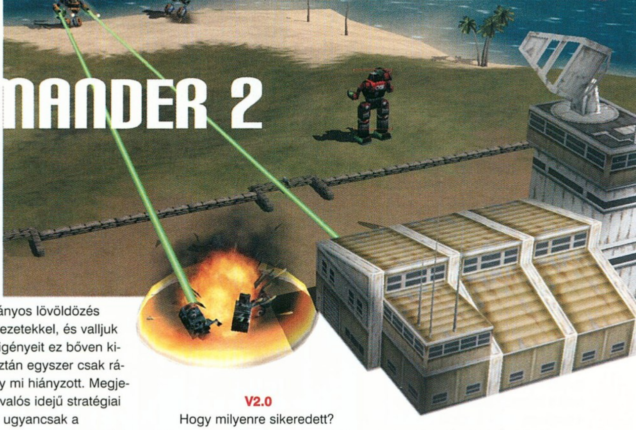
- Sudden Strike Forever
- StarCraft: Brood War
- Tiberian Sun: Firestrom

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 22/25 |
| ZENE/HANG | 13/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 37/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 13/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

**90**

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD,

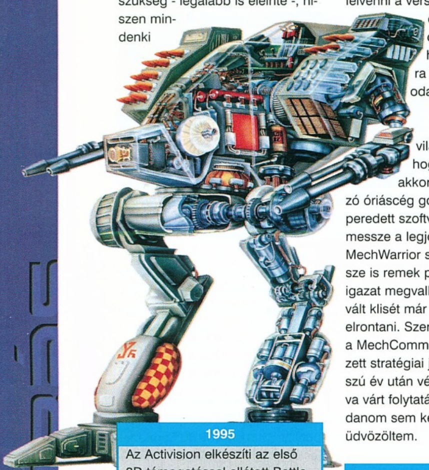
# MECHCOMMANDER 2



**StartBox**

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/mechcommander2

Belegondoltatok már, hogy milyen régóta léteznek úgynevezett robotszimulátorok személyi számítógépre? Igen, már lassan 10 éve annak, hogy a készítők különböző sorozatokkal, jobb vagy rosszabb folytatásokkal próbálják különleges kategóriájú programjuk elé csalogatni a játékosokat. A siker pedig mindig garantált volt, pedig a lényeg ez idő alatt semmit se változott: hatalmas óriásgépeket, dübörgő masinákat kellett háborúba vezetnünk valamikor a harmadik évezred hajnalán. Ki tudja, talán nem is volt többre szükség - legalább is eleinte -, hiszen mindenki betelt a látványos lövöldözés nyújtotta élvezetekkel, és valljuk be: sokunk igényeit ez bőven kielégítette. Aztán egyszer csak rájöttünk, hogy mi hiányzott. Megjelent az első valós idejű stratégiai játék, amely ugyancsak a BattleTech univerzumot szimulálta, s persze remek ötvözete volt mindannak, amit a szimulátorokban már megszerettünk, mindazonáltal a kor legjobb stratégiáinak (pl. Tiberian Sun vagy Starcraft) a közelébe sem ért. Eleinte senki se remélte, hogy a Microsoft kiadásában felbukkant szoftver képes lesz felvenni a versenyt a nagyokkal, de ekkora már kezdett világossá válni, hogy az MS játékokra igenis érdemes odafigyelni.



Persze mára már világossá vált előttünk, hogy a játékkiadással akkoriban csak próbálkozó óriáscég gondozásában felcseperedett szoftverek mostanra messze a legjobbak a piacon. A MechWarrior sorozat negyedik része is remek példa erre, habár az igazat megvallva egy ilyen jól bevált klisét már igen nehéz lenne elrontani. Szerencsére így történt a MechCommander névvel fémjelzett stratégiai játékkal is; két hosszú év után végre elkészült a várva várt folytatása, amelyet - mondanom sem kell - kitörő örömmel üdvözöltem.

## V2.0

Hogy milyenre sikeredett? Nos, ne szaladjunk ennyire a dolgok elébe, inkább lássuk, hogy mi is szolgált a mestermű alapjául. Először is, mint a legtöbb folytatásnak, a MechCommander második részének is volt ötletadó alapja, ami alapján az egész hóbelevancot elkészítették. Ahhoz, hogy valamely folytatás - legyen szó bármilyenről - sikeres legyen, a fejlesztőknek alaposan körül kell járniuk annak előző részét. Okulniuk kell minden hibájából és a játékosok által szapult negatívumaiból, és azokhoz az elemekhez, amelyek akkoriban jelesre vizsgáztak, nem ajánlatos hozzányúlniuk. A végén mindezt meghintik kevéske korszerűsítéssel, ha pedig gondosan követték a receptet, a siker elmaradhatatlan lesz. Hasonló mód, mint ez alkalommal.

Az első és egyben legfontosabb újítást a teljes grafikai tatarozásnak köszönhetjük. Manapság, a sokadik generációs videokártyák korában követelmény lett, hogy minden száz százalékig 3D-s legyen. Ha jelen kategóriát vesszük figyelembe, akkor annak játékosai elsősorban forgatható nézőteret akarnak, csillogó-villogó különleges effektusokat, rakétákat, robbanásokat, ésatöbbiésatöbbi, napestig sorolhatnám még. De vajon tényleg szükség van minderre? Képesek-e a mai átlagszámítógépek megfelelni ezeknek az elvárásoknak a megvalósítására? A választ szerintem mindenki tudja, de a hatalmas gépezetet már nem lehet leállítani, s akár szükségünk van rá, akár nincs, 3D-t kapunk és kész. Ennek a ténynek pedig legtöbbször örülünk, hiszen jómagam se vetem meg a szemkápráztatást, de ezúttal akadt pár pillanat, amikor a tuning okán inkább sírnom kellett volna.

De a panaszkodásnak még nem jött el az ideje, ezért inkább lássuk, miért is nevet az egyik szemem. Először is maga a játéktér valóban gyönyörűre sikeredett. A terepen mindenütt fák, épületek és domborzati elemek emelkednek ki a földből, és igen, még a játékteret is körbeforgathatjuk - amely tényt stratégia játék lévén inkább zavaró tényezőként említhetnénk. Mindezek tetejére a több tonnás robotok és a páncélozott járművek is kivételesen jól mutatnak a felszínen, ráadásul, ha beindulnak a lézerek és a rakéták, há-

**1995**

Az Activision elkészíti az első 3D támogatással ellátott Battle Tech Univerzumban játszódó játékát a MechWarrior 2-t. Rá egy évre minden egyes Diamond gyártású Voodoo kártyához ingyen adják.

**1999**

A Microsoft a kiadási jogokat megszerzi az Activisiontől. A Fasa Interactive felvásárlása után elkészítik a MechWarrior 3-at.
Ugyanebben az évben a Microprose-zal karöltve a boltokba kerül a MechCommander.

**2000**

A Microsoft a kizárólagos jogok birtokában kiadja a MechWarrior 4-et, ekkor már Mitch Gitelman vezénylésével gőzerővel dolgoznak a MechCommander 2-n.

lát adunk azokért a fejlesztésekért, amelyek elkerülhetetlenül felcsicsázták kedvenc játékunkat. Igaz ugyan, hogy eleinte kicsit beszaggat és lassú, de kit érdekel, hiszen csodaszép, majd úgy is veszünk holnap egy új számítógépet - gondolhatnánk az első pár küldetést követően. De a hadjárat nem áll le, tovább kell haladni, és hamar rádöbbenünk, hogy vagy alaposan visszaveszünk a részletességből, vagy tüstént memóriát, videokártyát és processzort vásárolunk, ugyanis tíz egységnél és pár épületnél többet műanyag-acél elektronikus dobozunk nem képes elviselni. Ezeket a negatív tapasztalatokat átlagosnak nevezhető konfigurációmon (PIII 750, 256 MB, GeForce 2 MX) szenvedtem el. Egy szó, mint száz, az MC2 több alkalommal meg- megakadozott rajta, ennek köszönhetően pedig nem voltam képes száz százalékosan élvezni a játékmenetet és mindazokat az újításokat, amelyekre most részletesebben kitérek.

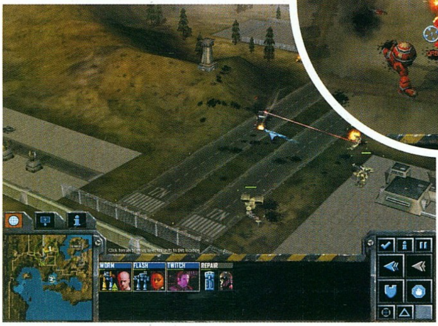
## ELIGAZGATÁS

Az MC2 történetét tekintve unalmas. Érdektelenségbe fulladó meséire most inkább nem térnék ki, a rövid lényegre hagyatkozva csupán annyit jegyeznék meg, hogy egy zsoldos-csapat vezetőjeként minket kérnek meg valamiféle polgárháború kirobbanásának a megakadályozására a Carver V. nevű bolygón. Idővel aztán belecsöppenünk két ház viszálykodásának közepébe, folyamatosan zajlik a szokásos piff-puff, s sikerül minduntalan az eseményeknek kellemetlennek nevezhető középébe cseppennünk. No, de kit érdekel mindez? :) Az indulás előtti blablázás ezúttal még engem is hidegen hagyott, pedig általában elolvasom a történeteket, de ez alkalommal inkább rátapadtam a „Next" gombra.

Mivel a MechCommander első része alapjában véve két részre volt osztható - taktikai és stratégiai -, a folytatás is megkapta azt a több részből álló eligazítással, felfegyverzéssel járó előkészületi mókát, amelyet már az elődben megkedveltünk. Ráadásul mindazt, ami előtt 1999-ben átláthatatlansága miatt csak pislogtunk, 2001-re a fejlesztők könnyen kezelhetővé és nem utolsó sorban gyönyörűvé varázsolták. Mint már említettem, elsőként a szokásos szövegelést kell meghallgatnunk, utána következnek a felfegyverzés nem mindennapi mozzanatai. Ezen a helyen nekünk kell összeállítanunk a meghatározott tonnaszámot túl nem haladható csatamechek sorát (ez a szám kb. 100 tonnától 400-ig terjedhet), azaz rajtunk a sor, hogy eldöntsük, milyen konfigurációkkal szállunk ütközetbe. Azt, hogy érdemes-e több apróbb gépet, vagy kevesebb nagyobbat magunkkal cipelni, mindenkinek magának kell eldöntenie. Mindenesetre, ha több a Mech, a gondunk se lesz kevesebb.

Ugyanezen a képernyőn - még ugyancsak a bevetés előtt - új fegyvereket és persze monstrumokat vásárolhatunk magunknak, de természetesen pénzünk végleges mennyisége nagyban befolyásolja e műveletünket. Sokkal célszerűbb megoldást jelenthet számunkra az, ha az épen maradt gépeket begyűjtjük, és feljavítjuk a küldetések után - ahogy azt már minden „Mechszimulátorban" megszokhattuk. Érdemes időt szakítani ezekre a felcicomázásnak tűnő műveletekre, hiszen a rettegett klánok berendezései sokat dobnak hatékonyságunkon, ezért fontos, hogy a Modify Mech ikont melegen tartsuk. Tegyünk is most gyorsan egy képzeletbeli próbát!

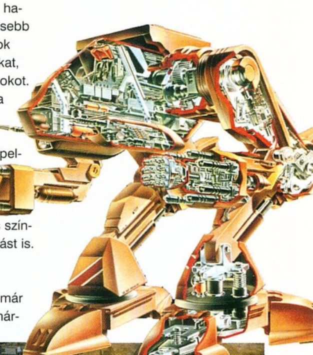
Amint megérkeztünk a felfegyverző oldalra, a 2.0-s verziószám kézzel fogható előnyei azonnal szembe tűnnek. Átlátható, könnyen kezelhető és nem utolsó sorban varázslatosan szép lett e művelettel foglakozó oldal, amelyen a „drag 'n drop" módszerrel másodpercek alatt átalakíthatjuk kedvenc robotjainkat. Minden tárgynak, fegyvernek és berendezésnek akad valamilyen sokatmondó grafikus ikonja, ráadásul rájuk kattintva 3D-s nézetben is megtekinthetjük azokat. Még ha figyelmen kívül is szeretném hagyni az ezen a téren feleslegesnek tűnő látványt, akkor is elismerően adóznék az itt bekövetkezett változások előtt.



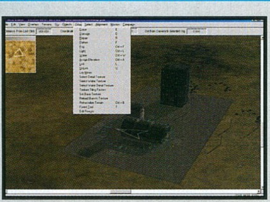
Ha minden igaz, akkor mostanra már szupercsapatunk készen áll, és csupán a harcosok hiányoznak gépeinkből. Akár be is tehetünk pár pilótát az üres kabinokba! Ez az a pillanat, amelyre ismételten nem árt odafigyelni, hiszen az ütközetek folyamán ezek a Mechharcosok képességeiket továbbfejlesztik, s természetesen mindvégig a kezünk ügyében lesznek a küldetéssorozat alatt - kivéve akkor, ha netán elfelejtenek katapultálni valamiféle balesetet követően. Ezért már az első adandó alkalommal érdemes kiválasztani magunknak a mi kis kedvenceinket, akiket fejlődésüknek köszönhetően később különböző tulajdonságokkal vértezhetünk fel. Minden szintlépésükkor (Green, Regular, Ace, Elite) olyan képességekhez juttathatjuk őket, melyeknek köszönhetően idővel kilométerekkel ütőképesebb csapatot alkothatunk magunkak. Soha nem árt, ha akad valaki csapatunkban, aki jól ért az érzékelőkhöz, meg valaki, aki tökéletesen bánik a lézerekkel, s egy harmadik illető, aki a nagy hatótávolságú rakétákkal hatékonyabban talál célba. De akadnak még olyan hasonló képességek is a listán, mint például a jobb manőverezési tulajdonság, vagy a különböző fegyverekkel való pontosabb célzás, illetve pár megkérdőjelezhető fontosságú dolog, mint például a jobb ugróhajtómű használata. Ilyen és hasonló érdekesebbnél érdekesebb specializálódási nyalánkságok várják a sokat látott harcosokat, és persze magát a parancsnokot. Állítom, hogy e tulajdonság a játék legkiemelkedőbb pozitívumaként emlegethető. Igaz ugyan, hogy a továbbcipelhető egységek teóriája már nem új keletű (lásd Panzer General), de érdekes színfolttal gazdagítja ezt a folytatást is.

## HADDELHADD

Második lépésként akár már következhet maga játék is, mármint ha kíváncsiak vagyunk a program izgalmasabb részére. A hosszúra sikeredett küldetés betöltése után elsőként érdemes megbarátkozni az irányítási teendőkkel, amelyek feltehetően minden stratégiakedvelő számára kézenfekvők lesznek. A kijelölés, a mozgatás mind pofonegyszerű feladat, de mivel se gyártás, se



### TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD ÉS SZERKESZTŐ



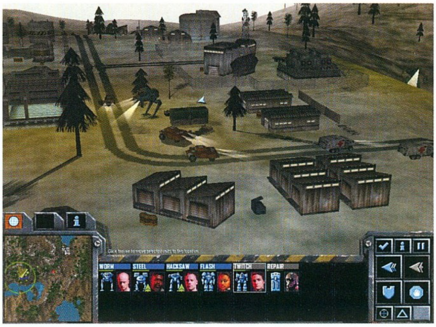
**A cikkben nem tértem ki a játék többszereplős lehetőségére, pedig bőven lehetne mit írni róla. Sajnos töredelmesen be kell vallanom, hogy nekem egyáltalán nem volt alkalmam kipróbálni, hogy mi rejlik a multiplayer menü alatt, de az interneten fellelhető kritikák és vélemények egybehangzóan állítják, hogy ezen a téren az MC 2 messze maga mögé utasítja konkurenseit. Hét különböző játékmód - amelyek között éppúgy fellelhetők az egyszerű deathmatch, mint a szokásos csapatjáték szabályok - és egy profi, beépített pályaszerkesztő gondoskodik a felhőtlen és végtelenített játékélményről. Egyébként ez utóbbit kipróbáltam, s könnyűszerrel képes voltam vele összedobni vele szinte bármilyen pályát.**

bányászat, se pedig hatalmas flotta nem áll rendelkezésünkre, érdemes pár tényre odafigyelni. Először is minden Mech kincset ér, vigyázni kell rájuk. Nem rohanhatunk bele a halálunkba, ajánlott lassan, megfontoltan haladni a pályán. Ez persze egy idő után eszméletlenül unalmassá válik mindenki számára, s a gyakran órákban mérhető küldetésekbe hamar beleunhatunk. Ezt a negatívumot próbálja meg ellensúlyozni a rengeteg akció, hiszen mindig akad valaki a képernyőn, akit szétolvaszthatunk, s ebből kifolyólag nem túl vészes a helyzet, de idővel a piff-puff is monotonná válhat (Sasa úgy a 6., jómagam - én tovább bírtam - a 10. missziónál kezdtem el ásítozni).

A jobb hatékonyság és életben maradási ráta elérésének érdekében olyan előre programozott gombokat építettek a szoftverbe, amelyeket érdemes már az elején megszoknunk, és persze dicséretére válna minden egyéb játéknak is. Ilyen például az „A" gomb, amelynek segítségével Mechjeink csak energiafegyvereikkel tüzelnek. Ezt olyan esetben érdemes használni, amikor spórolni szeretnénk a rakétákkal, vagy biztosra vesszük, hogy a célpont nem fog visszalőni. A további, számomra legtöbbet használt gombok a numerikus billentyűzeten helyezkednek el, ugyanis itt találhatók a célzás meghatározására szolgáló billentyűk (fej, lábak, kezek). Segítségükkel kijelölhetjük az ellenséges Mechnek azt a részét, ahova tűzerőnket összpontosítani szeretnék. Igaz ugyan, hogy e lehetőség már az előző részben is felfedezhető volt, mégis felettébb hasznunkra válhat, ha minél kevesebb kárt szeretnénk okozni a célpontban, és semlegesítése után még szükségünk van rá. Habár e módszer jóval hosszabb ideig tart, mint a hagyományos „ahol érem, ott lövöm" nevű kifinomult mozdulat, de ha időnk és páncélzatunk engedi, érdemes belekezdeni.

Ezeken kívül akadnak még bőven hasznos újítások a stratégiai képernyőn. A hagyományos billentyűkombinációk, amelyeket együttesen is alkalmazhattok (pl. fuss oda, közben távolról tüzelj energiafegyverekkel), eleve önmagukért beszélnek, de mégse ez volt az a tény, amelyre azt mondtam, hogy hűha - hiszen nagy részben ezeket már megismerhettük két évvel ezelőtt. Hanem inkább azon csodálkoztam nagyokat, hogy az MC második részében szerepet kapott egy olyan lehetőség, amelynek köszönhetően - természetesen küldetés alatt - különböző egységek telepítését kérhetjük a harcmezőre. Ehhez persze szükségünk lesz valamiféle pénzmagra is, amelyet a szoftver Resource pontokként emleget, amelyekhez épületek és járművek elfoglalásával juthatunk hozzá. Ezekből a pontokból aztán kigazdálkodhatunk magunknak pár hasznosságot. Leküldhetünk a bolygóra mobil javító egységet, fix állású lövegtornyot, sőt, még be is pilótázhatjuk az ellenséges, harcképtelenné tett, de épen maradt csatamecheket. Ez utóbbi tény persze nemcsak, hogy a legdrágább művelet mind közül, de egyben a leghasznosabb is. A hadjárat folyamán jó pár olyan küldetés is akad, amelyet e barátságos lehetőség nélkül nem lehet végigvinni. Ezen kívül még bevethetünk felderítő helikoptert, érzékelő radart, de mindezekre jómagam sosem pazaroltam a pontokat, mert mai napig értelmetlennek tartom. Főleg azért, mert a MechCommander 2 nélkülük is könnyen végigjátszható.

Akad még egy hasznos és mindenek előtt felettébb fontos opció, amelyet kitörő örömmel üdvözölhetünk a folytatásban, s meg kell hagyni, rettentő mód hiányzott az első részből. Mégpedig a Quicksave és Quickload ellenállhatatlan lehetősége. Segítségével talán még azt a kijelentést is megkockáztathatom, hogy a játékmenet túl könnyűvé válhat, de szerencsére - akarom mondani, sajnos - gépünk olyan lassan tölti vissza a kimentett játékállást, hogy sokszor meggondoljuk magunkat, mielőtt erre vetemednénk. Ezért mielőtt belevágunk a játékba, érdemes lehet a négy nehézségi szintből a harmadikat kijelölnünk, ugyanis nekem a másodikban sosem kellett veszteséggel számolnom.



### REMEK-E-MECH

Azt, hogy milyen fogadtatásra számíthat egy olyan játék, amely elődjének sikereire építi sajátját, mindenki tisztában van. Viszont ahelyett, hogy most szarkasztikus megjegyzéseimmel minduntalan belekötnék a MechCommander folytatásába, inkább kijelentem, hogy egyáltalán nem csalatkoztam benne. Úgy érzem, pontosan annyi fejlesztést és még talán kicsivel jobb minőséget is kaptam a pénzemért, mint amire számítottam. Se többet, se kevesebbet, de előre bocsátom: csodára senki se számítson. Igaz ugyan, hogy az MC 2 sohasem remélheti, hogy a történelem mérföldkövévé váljon, mégis magasan jobbnak tartom, mint például az Emperor című, sokak által kedvelt Westwood csodagyereket.

*Chris*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.dropshipcommand.com
www.badkarma.net
dropship.steelcommand.com
www.ravno.com
fp.geocities.com/telatheon
mc2mfb.cjb.net

**ARÉNA**

MechCommander 2
Ground Control
MechCommander

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 22/25 |
| ZENE/HANG | 12/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 34/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 11/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

**84**

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

# MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

**StartBox**
Fejlesztő: Kuju Entertainment
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/trainsim

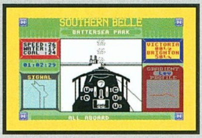
„Ha elindul a vonat, a szívem majdnem megszakad..." – idézhetném az ősrégi slágert, de minek: egyrészt úgysem emlékszik rá senki, másrészt a főcímből már úgyis világos mindenki számára, hogy itt kérem, vonatszimulátor lesz. Na és, ha vonatszimulátor – kérdezheti az egyszeri játékos – mi van akkor, előre kijelölt pálya van, azon lehet menni, meg megállni, nagy kaland. Aki most arra gondol, hogy ez az egész felvezetés csak azért volt, hogy az utóbbi mondatot most három oldalon keresztül cáfoljam, súlyos tévedésben él, ez a játék tényleg csak ennyit tud. Viszont ezt a „csak ennyit" olyan színvonalon és olyan mélységekbe merészkedően, hogy az ember komolyan elkezd gondolkodni a jó öreg „Hív a Vasút, vár a MÁV"-szlogenen...

## INDUL A BAKTERHÁZ

Lássuk, mivel is lehet vonatszimulátor címszó alatt két CD-t megtölteni! Először is van néhány mozdonyunk és vonatkocsink élethűen lemodellezve kívül-belül, fizikával, meg minden. Aztán van hat vasútvonal, összesen valami 600 mérföld, szintén a való párjaik alapján átültetve a játékba. Végül vannak „küldetések"; ilyenekre tessék gondolni, mint menjünk végig a vonalon, és mindenhol vegyük fel/tegyük le az utasokat, vagy szállítsuk el a rakományt ide, aztán ott vegyünk fel újabb kocsikat, és vigyük el őket amoda. Ennek a három tényezőnek a variálása jelenti a tulajdonképpeni játékot. Kevésnek tűnik? Nem biztos, hogy az. Vegyük először is a mozdonyokat, amelyeket mindjárt három, élesen elkülönülő kategóriába oszthatunk: gőz-, dízel- és villanyhajtású gépek állnak rendelkezésünkre. Működésükben és kezelésükben ezek olyan erősen eltérnek, hogy szinte más-más játék őket vezetni. Az elektromos meghajtású járgány a legegyszerűbb: felemeljük az áramszedőt, kiengedjük a féket, sebességbe kapcsolunk, és már nyomhatjuk is a gázt. A dízel hasonló, értelemszerűen áramszedő nélkül, a különbség főleg a két mozdony dinamikájában, mozgékonyságában mutatkozik meg. Végül a népi folklór által nagy előszeretettel megénekelt gőzös; ezúttal már külön törődnünk kell a kazánnal, a gőznyomással, a hűtővízzel, nem egyszerű mutatvány elvezetni, viszont ha kellően ügyesek vagyunk, felrobbanthatjuk a kazánt, ami destruktív jellemek számára külön élvezet. Ezek persze még csak az alapok voltak, az apró részletek adják az egyes mozdonyok igazi jellegét. Például a fékek: van mozdonyfék, amely nem meglepő módon csak a mozdonyt lassítja, ellenben a vonatfékkel, amely viszont az összes kocsit fékezi. Van aztán légfék, vákuum-fék, statikus és dinamikus fék, no és persze vészfék. A tapasztalt masiniszták azt mondják, a vonatvezetés művészete a fékezésben rejlik. Mindenki látott már vonatot: több száz tonnás monstrum, amelyet ötezer lóerő hajt esetenként százas, sőt kétszázas tempó fölött (nem feltétlenül a MÁV járataira gondolok ). Na, egy ilyen faltörő kosként robogó járgányt megállítani pont az állomáson, pont időben, és úgy, hogy az utasok se boruljanak egymás nyakába, és az áruszállító ko-

### VONATSZIMULÁTOROK

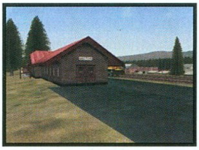
Vonatszimulátor, micsoda eredeti ötlet! – gondolja az újszülött, de természetesen téved. A Train Simulator ük-ük-ükapja, az első játék, amelyikben vonatot kellett vezetnünk (szándékosan nem kísértem az eget a „szimulátor" kifejezés használatával), valamikor a nyolcvanas évek közepén jelent meg C64-re és Spectrumra, és a London-Brighton útvonalon közlekedő híres gőzmozdonyt, a Southern Belle-t irányíthattuk benne. Szintén az őskorból való a C64-es The Train: Escape to Normandy, amelyikben a vonatvezetés másodlagos volt, és a világháborús környezetbe ágyazott játékmenet főleg lövöldözésből állt.



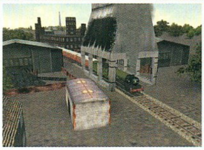

A PC-korszakban a vonatok a stratégiai és menedzser-játékok vágányára váltottak a Railroad és Transport Tycoonok vezetésével. A szimulátor műfajban vérszegényebb, elsősorban a szűk, keményvonalas rajongótábort megcélzó programok (RailSim, Trainmaster-sorozat) futottak – egészen mostanáig, ugyanis a Microsoftos vonatot nemsokára követi a Trainz, amely a képek alapján ítélve erős konkurencia lehet...

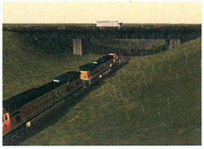
### ILYEN VOLT – ILYEN LETT!

„Sosem látott részletesség", „a lehető legaprólékosabb modellezés", „maximális élethűség"... mennyiszer hallottuk már ezeket a frázisokat játékok reklámjaiban és előzeteseiben! A Train Simulator esetében azonban meglepő módon a „másik mosópor" közhely-szintjére süllyedt szövegek mögött tartalom is van. Nézzünk csak rá a fotó-screenshot párokra! A boltoni vasútállomás (hmmm... a „bakterház" kifejezés tán jobban illene rá) tényleg az utolsó kóbor macskáig élethűen lett lemodellezve - hasonló részletességet várjunk a játékban szereplő 600 mérföldnyi sínpár környezetének minden egyes centiméterétől...



csik se koccanjanak nagyon egymásnak... szóval itt van a kutya elásva, ez a játék a játékban. A fizikai modellezés ugyanis igen kellemesen sikerült, az ember szinte érzi a háta mögött a száztonnás „száguldó erőd" tömegét, tehetetlenségét. Ráadásul a fékezés csak a kerekeket állítja meg, és ez még messze nem garantálja, hogy azok nem csúsznak meg a sínen, és a manőver nem torkollik csúnya kisiklásba (ezt a némileg félreérthető felhangú „homokozás" nevű művelet gyakorlásával akadályozhatjuk meg). Mindemellett még ügyelhetünk arra is, hogy tartsuk a menetrendet, illendően dudáljunk a sorompóknál és állomásoknál, betartsuk a sebesség-korlátozásokat, meg ilyesmik. Mindezzel együtt, legyen a szimuláció bármilyen élethű is, a játékélmény kissé lapos. Nem tartom magam valami túlpörgetett, akciómániás, kapkodó idegbetegnek, sőt, kimondottan komálom a nyugisabb játékokat, de amit a Train Simulator csinál, az már azért egy kicsit túlzás. Az előre nem látható események kimerülnek az időjárás változásaiban, illetve egyes küldetések különleges körülményeiben (földrengés-rongálta vonal Japánban, az elmaradhatatlan gyilkosság az Orient Expresszen stb.) és kész. Se egy váratlan vonatrablás, se egy vasutassztrájk, vagy akármi, ami némi színt vinne az egyszeri masiniszta sivár életébe, ha a játék nyújtotta alapvariációkon túl vagyunk, jó eséllyel annyi a játékélménynek is.



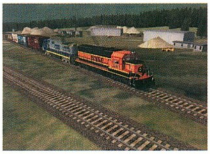


## SZIGORÚAN ELLENŐRZÖTT VONATOK

A játék küldetései nem tűnnek túl sokrétűnek: bóklászhatunk szabadon az általunk kiválasztott vonalon, vállalhatunk személy- vagy teheráru-szállítást. Utóbbi két esetben pontosan kidolgozott menetrendet kapunk, mikor hová kell érnünk, mennyit kell várakoznunk stb. Személyszállítás esetén különösen ügyelnünk kell arra, hogy finoman vezessünk, az utasok nem nagyon értékelik a hirtelen gyorsításokat/lassításokat, ahogyan azt sem, ha spontán mókából kihagyjuk valamelyik állomást, esetleg csak lassítunk, és vidáman kurjongatjuk, hogy „ugorj!". A küldetések természetesen valós időben zajlanak, így akár órákig is tarthat végigvinni egy-egy vonalat. Hogy ez ne fúljon unalomba, arról a grafika próbál gondoskodni: szép aprólékosan kivitelezett tájak suhannak jobbról-balról, bámulhatjuk őket hétféle nézőpontból, és persze a kamerát tetszés szerint mozgathatjuk-forgathatjuk, ami által a játék a világ alighanem leglátványosabb interaktív képernyővédőjévé avanzsál. A tájon kívül más bámulnivaló nem nagyon akad, lévén a terep igencsak kihalt, elvétve találkozhatunk csak szembejövő vonatokkal (mármint a szomszéd sínen...), és az állomások-pályaudvarok sem nyüzsögnek különösebben az élettől. Sorompóknál találkozhatunk néha autókkal, és ennyi, sajnos az utasokat kénytelenek vagyunk odaképzeli a monitorra, a játék nem jeleníti meg őket. Oké, megértem, rengeteg szöszmötölés és pluszmunka lett volna velük, nem hiszem, hogy bárki is boldog lett volna, ha a játék megjelenése az utasok megjelenítése miatt csúszik fél évet (bár a vonatok mindig késnek, a Sasának is mindig ezt mondtam, ha érdeklődött, hogy hol a tegnapra ígért cikk). Hangok terén nem tombolt olyan nagyon a kreativitás a csapatban: zene nincs, az effektek pedig egytől egyig a valódi vonatokról bedigizett zörejek, az élethűségről felesleges lenne vitát nyitni.

## (T)RAIN MAN

Visszatérve kicsit a küldetésekre: vezethetjük a híres Orient Expresszt, nyomulhatunk Japán-



### AZ ELKÖVETŐ ISMERT

A Train Simulatort fejlesztő Kuju Entertainment (www.kuju.com) – annak ellenére, hogy neve valószínűleg kevesek számára cseng csak ismerősen – régi motoros a játékiparban, anno '88-ban alakultak, Simis néven. A londoni illetőségű csapat PC-re és Amigára készített szimulátorokat és akciójátékokat (Interdictor, Mig-29 Fulcrum, Flying Nightmares), majd '93-tól a Microsoft Flight Simulatorához kezdték el a kiegészítő Toolkiteket kiadni. Fontos cím volt még '97-ben a Terracide, az első hardveres 3D gyorsítást használó játékok egyike. Az utóbbi években a helikopteres témákban mélyedtek el (Team Apache, Ka-52 Team Alligator, Missing in Action), majd az új idők szelét érezve a konzolok felé (is) fordultak. Jelenleg a csapat 60 főt számlál, és több fejlesztésük is fut párhuzamosan: a PS2-es autóverseny Lotus Challenge, az online kalandjáték Halcyon Sun, egy még közelebbről meg nem nevezett Train Simulator-addon, és a Tau név alatt futó X-Boxos grafikai engine.

KUJU entertainment

### ŐRÜLET

Japán hagyományosan a játékkonzolok hazája, és a PC-s játékoknak sosem termett ott sok babér – a Train Simulator azonban mégis nagy siker, olyannyira, hogy az egyik japán cég gyorsan a piacra is dobott egy különleges vonatirányító kontrollert. USB portra lehet rádugni, és van rajta minden, gázkar, váltó, még duda is. Hajrá rajongók, lehet megrendelni a világ túlsó végéről, 19800 yen, amíg a készlet tart...!

ban, vagy a Washington-Philadelphia vonalon, szóval a helyszínek változatosságára nem lehet panasz, és a tájak tényleg gyönyörűek (halkan jegyzem meg, hogy a játék jellemzően amerikai darab: Európában csak gőzmozdonyok járnak, Japánban már felfedezhető a közelmúlt technikája, de a csúcsmodellek használata amcsi privilégium...). Multiplayer módunk nincsen, nem is lenne túl sok teteje. Persze rengeteg lehetőség maradt még a játékban a francia szuperexpressz TGV-től kezdve a Bajkál-Amúr Transzszibériai vasúton át az 5000 méteres magasságban járó Andok-vasútig (a hajnal fél ötös szob-sturovói személyről nem is beszélve). Erre azonban megvan a játék válasza, ami nem más, mint a minden részletre kiterjedő szerkesztési lehetőség! Hát kérem, itt aztán van minden, mi szem-szájnak ingere. Készíthetünk saját mozdonyokat, kocsikat, küldetéseket, de akár teljes vasútvonalakat is. Maga a szerkesztőprogram (illetve programok) nagyon rémisztők, kell némi idő, míg az ember beletanul, hogy mi mire is való, és esetenként jól jön némi 3D Studio-előképzettség is. A rajongók persze kapva kaptak az alkalmon, és mára az egész net tele van letölthető cuccokkal. Letölthetünk száz vasutat, ezeret - ajánlott tehát az erőteljes szelektálás, na meg a várakozás a fajsúlyosabb darabokra, elvégre egy teljes vasútvonal összedobása nem két napos feladat. Ha minden jól megy, és Chris bátyó tud némi helyet szorítani a CD-n, kaptok ti is néhány rajongói kiegészítőt, használjátok egészséggel.

### TRAINSPOTTING

Na most akkor milyen is ez a Train Simulator? Ha hasonlítanom kellene valamihez, a polgári repülésszimulátorok ugranának be, azokban is nyugi van, zéró akció és maximális élethűség – na, de ott legalább (hozzávetőlegesen) arra megyek, amerre akarok! A Train Simulator vonatmániásoknak maga a Mennyország, főleg a szerkesztési lehetőségek miatt. A mezei játékosok esetében azonban félő, hogy a vonatozás szűk fél óra után olyan unalmassá válik, mint egy szabadon választott kiesési rangadó a közismerten magas színvonalú magyar labdarúgó-bajnokságban. Az ember azt gondolná, hogy ez csúnya bukást jelent a játéknak, de nem: a majd' egy hónapos amerikai és a (cikk írásának pillanatában) friss európai verzió is ott vigyorog az eladási listák élvonalában. Ezt személy szerint ugyan nem nagyon értem, bár nekem anno kimaradt az életemből a terepasztalos korszak, aminek nosztalgiahullámán a Train Simulator most lovagol. Igaz, ami igaz, szinte mindent kihoztak a témából, és tökéletes mainstream-vonal (semmi erőszak, gyerek-felnőtt élvezheti), na de könyörgöm, ha a szimulátor-világ errefelé halad, mi lesz a következő!? Van egy ötletem: mozgólépcső-szimulátor! Abban sem lenne sokkal kevesebb a játékos szabadsága és mozgástere...

P. S.: feltétlenül meg kell még említeni a gépkönyvet, amely dicséretesen részletes, és érdekességekkel teli. Nagy kár, hogy csak egy PDF állomány a CD-n...

*Hancu*
*recyclebin@hancu.com*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

communities.msn.com/TrainSimulatorFanSite
www.trainsim.org.uk/mstrain.html
homepage.ntlworld.com/heelands
train-sim.com
www.msts.org.uk
www.railwaystation.com/trainsim
members.nbci.com/trainsimulator
www.trainsimu.com
tss.gametropics.com
www.trainstation.cjb.net

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 22/25 |
| ZENE/HANG | 12/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 29/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 12/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

P300, 64MB RAM, 800 MB HDD, D3D

**79**

„**Soha nem szabad elfelejtenünk, hogy honnan érkeztünk.**" – mondta egyszer egy kínai bölcselő, és ez lehetne akár új rovatunk mottója is. A RetroZone-ban ugyanis hónapról hónapra olyan nagyon régi játékokat fogunk röviden bemutatni, amelyek még mindig elevenen élnek az emberek emlékezetében, dicső múltjukkal édes nosztalgiát idéznek, ugyanakkor már megmosolyogtatják a mai technológiához szokott játékost.

## MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

A GameSpy honlapján megrendezésre kerülő szavazáson „Minden idők legjobb játékaira" adhatták le voksukat a honlap olvasói. A szavazás pikantériáját a szakma elismert személyiségei okozták (Levelord, Ritual Entertainment; Warren Spector, Ion Storm; Trent Oster, BioWare), akik a voksok leadásán túl kommentálták is a nem mindennapi esemény díjazottjait. A helyezetteket azt hiszem, nem kell bemutatnunk egyetlen fanatikusnak sem, hiszen a címek önmagukért beszélnek. Aki kíváncsi minden idők 100 legjobb játékának teljes listájára, az látogasson el a GameSpy honlapjára:

**www.gamespy.com/articles/july01/top501aspe/index.shtm.**

**1. DOOM**
1993 — id Software & GT Interactive
**2. Half-Life**
1998 — Valve Software & Sierra
**3. Warcraft 2**
1995 — Blizzard Entertainment
**4. Sid Meier's Civilization**
1991 – Microprose
**5. Quake**
1996 — id Software & GT Interactive
**6. Diablo**
1996 – Blizzard
**7. Ultima IV: Quest of the Avatar**
1985 – Origin
**8. Ultima Underworld: The Stygian Abyss**
1992 — Origin & Blue Sky Productions
**9. Starcraft**
1998 — Blizzard Entertainment
**10. Legend of Zelda**
1986 — Nintendo

## EMLÉKSZEL MÉG?

**PREY**

**...Tom Hall Prey című játékára? Az első screenshotok 1997 közepén bukkantak fel, és ejtették ámulatba a First Person Shooterek kedvelőit. Ez lett volna az első játék, amelyikben valós idejű tükröződéssel, transzformálódó falakkal és „Unreal" szintű színes fényeffektekkel találkozhattunk volna. A 3D Realms pénzt és energiát nem kímélve apait, anyait beleadva vágott neki a fejlesztésnek. Aztán 1998-ban bombaként robbant a hír: „A Prey fejlesztését végleg leállították.". Nagy kár, mivel a képeket elnézegetve még ma is (3 év elteltével) megállná a helyét. Szerencsére Tom Hallt nem kell féltenünk, hiszen legújabb játékát, az Anachronoxot mind a sajtó, mind pedig a játékos közönség kitörő lelkesedéssel fogadta.**

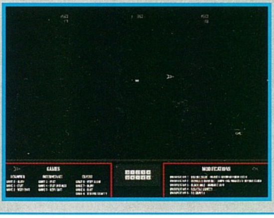
**WARCRAFT ADVENTURES**

**... a Blizzard ígéretes kalandjátékára, a Warcraft Adventuresre? Minden úgy indult, mint a mesében: a Warcraft két része hónapok alatt átlépte a bűvös, egymilliós eladási határt. A kis Blizzard a piac meghatározó szereplőjévé lépett elő, s úgy tűnt, minden játékuk az eladási listák élére kerül. Ez a jövő várt a Warcraft Adventuresre, a Warcraft világában játszódó, gyönyörű, rajzfilmeket megszégyenítő grafikával felvértezett játékára. Minden a legnagyobb rendben ment, míg 1998 tavaszán, közvetlenül az E3 előtt a cég váratlanul bejelentette, hogy törli a projectet. A felháborodás óriási volt, a fanatikusok aláírásgyűjtésbe kezdtek az interneten, hogy jobb belátásra bírják a cég vezetőit. Mindhiába. Ez a kalandjáték már csak szép emlék marad, és sajnáljuk, hogy nem játszhattuk végig.**

## SPACE WAR

Úgy gondoltuk, hogy szép gesztus lenne, ha a rovat premierjében a világ első számítógépes játékának szentelnénk néhány sort (a későbbiekben majd a Commodore-korszakból fogunk mazsolázni, hiszen annak az érának a gyöngyszemeire emlékezhetnek is olvasóink).

Minden szórakoztató program ősatyja, a Space War immár 41 éves, ugyanis először 1960-ban (!) örvendeztette meg a játékosokat. A Space War alatt az akkoriban elismert PDP-1 (Programmed Data Processor) computer ketyegett, amely a maga 4 kbyte-os memóriájával és 200 kHz-es órajelével elismert teljesítményű masinának számított. A játékot komoly kísérleti projekt keretében az amerikai MIT (Massachusetts Institute of Technology) munkatársai készítették, a PDP-1 saját, 18 bites „szavakat" használó programnyelvének segítségével. A Space War mai szemmel nézve is igen komoly játékelemekkel büszkélkedhetett. Volt benne multiplayer-funkció – két játékos vívott egymás ellen gigászi űrhajó-csatát –, és az engine is gondoskodott a realisztikus környezetről, ugyanis a napok és a bolygók gravitációs ereje a fizika törvényeinek megfelelően eltérítette a lövedékeket. A korszakalkotó virtuális adok-kapok hatalmas népszerűségre tett szert, és újabb fejlesztésekre ösztönözte a műszaki világ akkori agyait. Hogy rendesen lehessen irányítani az űrhajókat, megkonstruálták az első trackballt (és így tulajdonképpen az első egeret), és a legenda szerint Ken Thompson, a UNIX atyja azért készítette el híres operációs rendszerét, hogy Space Warozhasson. A kereskedelmi siker sokáig váratott magára: a Cinematronics cég csak 1977-ben jelentette meg önálló játékgépként a programot – a szerkentyű akkora volt, mint egy nagyobb hűtőszekrény, és a robbanások hangja megremegtette az ablakokat... A konzol-ős csak néhány évig kötötte le a játékosokat, ugyanis hamarosan megjelentek az első kaland- és szerepjátékok, s a Space War nem vehette fel a versenyt ezekkel a bonyolultabb szórakozási formákkal. A későbbi, fejlettebb akciójátékok (pl. ős-BattleZone) pedig ellehetetlenítették a Space War visszatérését, így a játék eltűnt a piacról. A játékosok azonban nem felejtenek: a műszaki főiskolák hallgatóinak féléves vizsgaprogramjai között mindig akad egy-egy Space War-klón biztosítva az első pixelizált űrháború halhatatlanságát. Emlékezzünk rá mi is jó szívvel.



# THE NATIONS

**StartBox**

**Fejlesztő:** JoWood
**Kiadó:** Infogrames
**Web:** www.thenations-game.com

A PC-s játékpiacra nem alkalmazható a „kis pénz = kis foci, nagy pénz = nagy foci" elv. Ha egy ismeretlen fejlesztőcsapat ötlettel és lelkesedéssel pótolni tudja a hiányzó anyagiakat, remek játékokkal rukkolhat elő, és hamar a csúcsra törhet (anno a Blizzard karrierje is így kezdődött). A kisebb cégeknek igazából nincs is más lehetőségük a felemelkedésre. Akadnak azonban olyanok, akik nem is vágynak komolyabb babérokra, és megelégednek azzal, ha a munkájuk némi aprócska hasznot hoz. Az osztrák JoWood fejlesztőcég például már évek óta ontja magából a középszerű stratégiaklónokat; hagyományos RTS-eket (Mayday), gazdasági szimulátorokat (Traffic Giant) és Settlers-utánzatokat egyaránt. A most megjelent The Nations (német nyelvterületen Die Völker 2) ez utóbbiak közé sorolható, és mivel a tavaly kiadott Alien Nations (avagy Die Völker) folytatása, valószínűsíthetjük, hogy már az első rész is hozott valamicskét a konyhára JoWoodéknak. Pedig az Alien Nations nem volt nagy durranás, éppen annyira volt csak élvezhető, hogy a műfaj fanatikusai kihúzzák vele a Settlers IV megjelenéséig hátralevő időt. Úgy látszik, a készítők ezzel az eredménnyel is elégedettek voltak, mert a The Nations nívója alig múlja felül az elöd színvonalát.

## NÉPES KRÓNIKA

A keretsztoriban ezúttal nem kapnak komolyabb szerepet az előző rész űrgólyái, akik az Alien Nationsben azzal váltak hírhedté, hogy rendőrnyelven szólva „ittas befolyásoltság állapotának tényállása" miatt a Lukkat nevű bolygóra véletlenül három fajt installáltak a gyári kézikönyv által előírt egy nép helyett. A pimmonok, az amazonok és a sajikik így ismerkedtek össze, majd némi adok-kapok után megbékéltek egymással, és boldogan éltek a planétán. Az idill csak addig tartott, amíg egy Korn nevű pimmon bölcs meg nem jövendölte, hogy hamarosan felbukkan egy hős, aki majd jól megreformálja a – mi tagadás, de – unalmas életet Lukkaton. A három náció rögtön hajba kapott, mert mindegyik azt állította, hogy az ismeretlen forradalmár az ő népéhez fog tartozni. A nézeteltérések komoly konfliktusokká, majd fegyveres összecsapásokká fajultak, így a jóslat miatt Lukkat világa ismét felbolydult, és a játékosnak újabb háromszor tíz küldetést kell végignyomnia, hogy a rend helyreálljon.

Az össznépi pankrációban az előző részben már megismert fajok fogják megmutatni, hogy mire képesek, ha kereskedelemre, diplomáciára, esetleg – ne adj' isten, feltéve, de meg nem engedve – harcra kerül a sor. A kékbőrű vízilófajzat pimmonok a „csendesen kérődzik, igen jámbor fajta" kategóriába sorolhatók: ha megvan a napi betevőjük (ezalatt rengeteg élelmiszert kell érteni), akkor nem ártanak a légynek sem. Jó építészek és nagyon családcentrikusak, a hadsereget pedig, ha csak lehet, védelmi célokra használják. Az amazonok népe sokkal extravagánsabb életvitellel büszkélkedhet. Egészséges(?) matriarchális társadalmukban a rózsaszín tangás, übermacsó férfiak otthon söprögetnek és naphosszat pózolnak a házak előtt, amíg a formás asszonykák vadásznak, halásznak, építkeznek és javakat termelnek, majd hazamennek a gyámoltalan hímekhez, akiknek ezután csupán egyetlen kötelességük marad, a fajfenntartás – szó mi szó, ezt én is el tudnám viselni… Az amazonok nem esznek annyit, mint a másik két faj polgárai, viszont kétszer annyi illatszerre van szükségük, mint a külsőjüket elhanyagoló pimmonoknak és sajikiknak. Ez utóbbi a harmadik Lukkat-lakó népség, képviselői túlméretezett ízeltlábúak, akik gondolkodásmódjukban és viselkedésükben körülbelül a termeszek, a sáskák és a porszívóügynökök legrosszabb tulajdonságait egyesítik. Ők zabálnak a legtöbbet, ezért gyorsan és kíméletlenül kell terjeszkednie annak a játékosnak, aki boldog sajiki populációt szeretne menedzselni. Emellett a derék bogárhátúak reggelente tekintélyes mennyiségű alkoholt használnak „hidegindítónak" (úgy látszik, erre szoktak át az Alien Nationsben általuk oly kedvelt szivarról), és ez a káros szenvedély sok-sok munkát fog okozni a sajikik vezérének.

## NYERS ANYAG

Ez mind nagyon szépen hangzik, ám a játékban a grafikán kívül nem nagyon mutatkozik meg a fajok karaktere. Igaz, hogy a fejlesztés fastruktúrája (azaz a tech tree) különbözik néhány épületben, és nyomokban az előbb említett viselkedési jegyek is tapasztalhatók, ám ez édeskevés manapság. Már megint a StarCrafttal fogok példálózni, mert Blizzardék már három évvel ezelőtt is képesek voltak arra, hogy három fajhoz három teljesen eltérő egyéniséget és egymástól gyökeresen eltérő, ugyanakkor kiegyensúlyozott játékstílust fejlesszenek. A The Nations alkotói ezt nem tartották követendő példának. Feltuningolták egy kicsit a régi motort (az előző részhez képest a technológiai fejlődés így is elhanyagolható), átrajzolták benne eztazt, és úgy-ahogy kitesztelték a

programot. A pimmonok tehát hiába békések a kézikönyv szerint, ugyanúgy rá lesznek kényszerítve a harcra, mint a többiek, és a sajikik sem fogják megúszni sűrű kereskedés nélkül. Ezt azért tartom szomorúnak, mert a gyártók éppen azt ígérték, hogy az erőszakos stílus és a kereskedelemközpontú játék rajongói egyaránt megkapják a magukét. Ebből semmit nem érezni, sőt, a népek brutális nyersanyag-igénye miatt meglehetősen behatárolt, hogy éppen mit tehetünk. Szerintem az Alien Nationsnek is az eltolt nyersanyag-gazdálkodás lett a végzete, és a The Nations nem okult elődje szarvashibájából. A játék 22 nyersanyaga közül valamelyikből mindig kevesebb lesz raktáron, mint amennyit polgáraink fogyasztanak, ezért folyamatosan építenünk kell majd újabb és újabb nyersanyag-termelő épületeket. A létesítményeket az iskolákban kioktatott személyzettel kell ellátni (a sütödébe pék kell, a szappangyárba vegyész stb.), az egységek azonban nem a fán teremnek, hanem szerelmes éjszakák eredményeként születnek meg, hogy aztán felnőve szakmát tanuljanak. És attól a pillanattól kezdve, hogy kiképzett egységeink munkába állnak, ők is megkövetelik a maguk részét a javakból. Mivel az egyik napról a másikra születő gyerekek száma nehezen jósolható meg (nagy népesség mellett is lehet 4-5 fő, és kis populáció is gyarapodhat akár 10-12 polgárral), nem könnyű megtippelni, hogy néhány nap múlva milyen nyersanyagból lesz éppen hiány. Mindenből többletre termelni pedig a nyersanyagok magas száma és a polgárok – véleményem szerint túlzottan magas – fogyasztása miatt lehetetlen.

## ERŐLTETETT (JÁTÉK)MENET

Ilyenkor jönne az, hogy üzletelünk a többi néppel, ám a játéknak ezt az igen fontos mozzanatát a fejlesztők nagyon leegyszerűsítették. A kereskedelem mindössze abból áll, hogy az egyik fél felajánl bizonyos nyersanyagért cserébe egy másik nyersanyagot (az árumennyiségek a két nyersanyag egymáshoz viszonyított értékétől függnek), majd a többi nép (esetleg kis módosítással) elfogadja, vagy éppen elutasítja a bizniszt. Ez a roppant primitív rendszer csak dísz lenne a játékban, ha nem létezne a repülő kereskedő, aki a három néptől független, léghajójával járja a vidéket, és nála mindent korlátlan mennyiségben lehet beszerezni. A Lukkat-lakó népek ugyanis az esetek 90 %-ában használhatatlan ajánlatokat tesznek. „Havercsávó, vegyé' 3 egység vizet 2 egység kőért!" – kiabál át példának okáért a sajiki király a szomszédos amazonokhoz, akiknek speciel minimum 60 egység vízre lenne szükségük, mert már két napja nincs alapanyaguk a szappangyártáshoz. Ez a legnagyobb baj az AI-val: képtelen nagy üzletben gondolkodni, és gagyi rendszerével (kötött áruváltó arányok, ebben a formájában teljesen felesleges alkudozás opció stb.) napközis csereberévé alacsonyítja le a kereskedelmet. Ezért szinte kizárólag a repülő kereskedővel fogunk üzletelni, és ezzel együtt a játékmenetet már leginkább idegbeteg ámokfutásként foglalhatnám össze. Kocsmát építünk, mert szaporodik a nép, gyorsan halászkunyhót húzunk fel, mert kevés a hal, előtte persze ácsot oktatunk, hogy tudjon deszkát gyártani a kunyhóhoz, de csakis miután csereberéltünk némi acélt, hogy a félkész rendőrséget befejezhesse az építész, aki egyébként folyamatosan sebződik, mert egy bűnöző molesztálja őt, mivel nincs még rendőr, aki dutyiba zárná, közben persze munkát kell adni a laboratóriumban lebzselő kutatónak is, mivel ki kellene már fejleszteni a szappangyárat, mert koszosodik a nép... na, ilyenkor nyúl az ember a főkapcsoló felé, hogy csírájában szüntesse meg ezt a játéktervezői borzalmat... A sok kényszerfeladat miatt ugyanis éppen a stratégiára nem jut idő. Egységeink cseppet sem türelmesek: a munkanélküliek egy-két nap alatt bűnözőkké válnak, a boldogtalanok pedig egy hetet sem húznak ki, inkább családostul elköltöznek. Emiatt csak egy-két nap távlatában tudunk tervezni, és a küldetés végcélja hamar háttérbe szorul, mert mindig azon fogunk igyekezni, hogy nagyigényű polgáraink közül a lehető legtöbb elégedett legyen. Ez a törekvés percek alatt monoton favágómunkát eredményez, amit megfejel a játék ritmustalansága (néha négyszeres sebességen is lassú az idő múlása, gyakran pedig egyszeresen is gyors). A JoWood által beharangozott „még nehezebb küldetéseket" tehát a játékos megkapja – igaz, nem olyan formában, mint szeretné. Egyhangú pályák, fantáziátlan küldetések, gyengécske AI, siralmas játékmenet – ezzel tényleg nem könnyű megbirkózni.

## ALIEN NATIONS 1.1

Kár ezért játékért, mert kivitelezés és hangulat terén – akár csak az Alien Nations esetében – a sógorok jó munkát végeztek. A zene kellemes (bár gyorsan felejthető), a grafika pedig – ha nem próbáljuk ki a zoomolást – kifejezetten gyönyörű (bár el tudna viselni több tereptárgyat is). Néhány új ötlet pedig egészen jól működik. Az egy fajba tartozó, egyesíthető törzsek például egész elviselhetővé teszik egyik-másik küldetést, az isteni adományra gyúró vallásosság, a szervezett bűnözés és a napszakok bevezetése pedig valamelyest azért érezteti, hogy második résszel van dolgunk. Emellett polgáraink mindennapjai is életszerűbbek lettek. Most már – a lovag kivételével – nem tudjuk közvetlenül irányítani őket, nagy szaporulatkor maguktól építenek lakóházakat, és látványos családi életet élnek. Sőt, állítólag mindnek van saját egyénisége is (ez igaz, csak éppen a játék során ez a plusz nem mutatkozik meg). A The Nations javára írható még, hogy példásan stabil (legalábbis nálam az volt), ettől függetlenül van már hozzá patch, amely elsősorban a (maximum nyolcszemélyes) multiplayer-partik bugjait csiszolgatja. Mondjuk, én nem nagyon tudom elképzelni, hogy az átlag Settlers-fanok a szóló küldetések láttán önszántukból kipróbálnak egy Nations-multipartit, de lehet, hogy én látom túl borúsan a helyzetet. Elvégre, az Alien Nations is elért némi mérsékelt sikert Európában. És erre a The Nations is bátran számíthat, hiszen a két program csak apróságokban különbözik egymástól...

*Stöki*

*stoki@vogel.hu*

ARÉNA

- The Nations
- Cultures
- Settlers 3

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 21/25 |
| ZENE/HANG | 11/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 21/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 9/15 |
| ÖSSZHATÁS | 3/5 |

P233, 32MB RAM, 300 MB HDD

65

# TECHNOMAGE

**StartBox**

**Kiadó: Sunflowers**
**Forgalmazó: Infogrames**
**Web: www.technomage.de**

Két évvel ezelőtt, az ECTS-en figyeltünk fel a német Sunflowers cég által fejlesztett játékra. A szép grafika és az akcióelemekkel dúsított szerepjáték kombinációja elegendőnek látszott a sikerhez, bár a kis német cég anyagi lehetőségei nem tették lehetővé a megfelelő marketinget. A kiállítás után sikertelenül próbáltuk meg felvenni a kapcsolatot a készítőkkel, úgy tűnt, hogy a Technomage project sok más játékhoz hasonlóan a süllyesztőbe került. Aztán néhány hónappal ezelőtt bíztató hírek láttak napvilágot, majd június végén Európában a boltokba került a PC és a PSX változat. Sajnos a két év fejlesztés során túlságosan is nagy hangsúlyt fektettek a Playstation verzióra, így a készítőknek már nem maradt erejük arra, hogy komolyabban foglalkozzanak a PC-ssel. Így eshetett meg az a csúfság, hogy a felbontást nem tudjuk 640*480 fölé emelni. Ez konzolon még elmegy, de a mai PC-k lehetőségeit figyelembe véve ez bizony nagyon kevés. Ennek köszönhetően a Technomage tetemes hátránnyal indult a tesztelés során, de ahogy kezdtem elmerülni a varázslatos történetben, fokozatosan átértékeltem a játékot. Akkor már nem zavart a gyermeteg grafika, inkább a megoldásra váró rejtvényekre és a karakterfejlődésre koncentráltam. Első ránézésre a Technomage meglehetősen csalóka, az ember azt hinné, hogy két nap alatt kényelmesen végig lehet rajta sétálni, s közben még jut ideje másra is. Aztán arra eszméltem, hogy már egy hete a Technomage-dzsel játszom hajnalig, s a tündérmesének még mindig nem akar vége szakadni. A végére rá kellett döbbennem, hogy ez a játék igazából nem a hardcore játékosoknak lett kitalálva, a készítők sokkal inkább a fiatalabb korosztályt (10-12 év) vették célba. Az ő igényeiknek ez a stílus tökéletesen megfelel, hiszen nem fröcsög a vér, s az erőszakos csekmények sem uralják a játékmenetet.

## A TÖRTÉNET

A Technomage főhőse Melvin, a fiatal varázsló, aki az anyjával él a Dreamerek között. A fiú apja azonban a technokrata Steamerekhez tartozik, így hősünknek nap, mint nap meg kell küzdenie az előítéletekkel. Egy éjszaka azonban hatalmas földrengés rázta meg a környéket, s a babonás falusiak szegényt Melvint okolták a természeti katasztrófáért. Anyja segítségével azonban sikerült megmenekülnie, s útra kelt, hogy megtalálja rég nem látott apját. Útja azonban sokkal messzebbre viszi, mint ahogy azt gondolta. Kalandozása során varázslatos tündevárosokat fedez fel, tűzforró sivatagokon kel át, havas hegycsúcsok titkát fedi fel, rég elveszettnek hitt városok mélyére hatol be. Rájön, hogy a földrengés és a titokzatos szörnyek megjelenése összefüggésben van a múlt rejtélyeivel, s ezekre a kérdésekre bizony neki kell egyedül megtalálnia a választ.

## A KARAKTERFEJLŐDÉS

A fejlődést egyszerűen, de ennek ellenére zseniálisan oldották meg. Mivel a Technomage inkább a fiatalabb generációt célozza meg, így nincsenek bonyolult statisztikák, nem kell összetett számításokat végezni annak érdekében, hogy jobb karaktert készítsünk. Melvin képességeit négy tulajdonság határozza meg. Az erő nagysága a bevitt sebzést módosítja, bár tapasztalatom szerint ennek nincs túl sok jelentőssége, hiszen teljesen mindegy, hogy kettő vagy három ütésből pusztítunk el egy szörnyet. Az intelligencia határozza meg a varázslataink erősségét, valamint a felhasználható manna mennyiségét. A kitartás-érték alapján növekszik az életerőnk. A negyedik tulajdonság a miszticizmus, ennek növelésével erősíthetjük különleges képességeink időtartamát. Bizonyos miszticizmus szint elérésekor új képességek birtokosai leszünk (a mannakészletünk regenerálódik, előhozhatjuk a fegyverünk különleges képességét, életerőt szívhatunk el az ellenfelektől). Játék közben igazán nagy szükségünk csak az intelligenciára és a kitartásra lesz, a többit nyugodtan elhanyagolhatjuk. Minden szintlépéskor automatikusan eggyel nő mind a négy tulajdonság, valamint két pontot oszthatunk a nekünk tetsző képességek között.

## FEGYVEREK, VARÁZSLATOK, FELSZERELÉSI TÁRGYAK

A hardcore szerepjátékoktól (Baldur's Gate, Icewind Dale) eltérően az Technomage-ben csak néhány fegyver kapott helyet. Minden egyes fegyverért alaposan meg kell küzdenünk, általában valamiféle küldetést kell teljesítenünk ahhoz, hogy egyáltalán birtokba vehessük. Ez a fegyver aztán végig velünk marad, csak éppen az arzenálunk bővül újabb, erőteljesebb darabokkal. A tipikus közelharci fegyverek mellett (tőr, kard, buzogány, kalapács, balta) távol-

sági fegyvert (íj) is kapunk hagyományos, illetve preparált (tűz, víz) nyílvesszőkkel. Ezek a különleges nyílvesszők remekül alkalmasak arra, hogy meggyújtsuk, illetve eloltsuk a fáklyákat a dungeonokban. Ez nemcsak a fényviszonyokat hivatott megváltoztatni, sokszor csak így juthatunk át valamely húzósabb fejtörőn. Kalandjaink során varázskönyveket találhatunk, melyekből új varázslatokat tanulhatunk meg. Egyszerre csak egy spell lehet aktív, de bármikor átválthatunk másikra, csak a rendelkezésünkre álló manna szabhat határt varázslatainknak. A felszerelési tárgyakat sem osztogatják minden sarkon, a komolyabbakért bizony most is meg kell küzdenünk. Óriási hátránya a játéknak, hogy egyszerre csak egyféle tárgy lehet aktív, így nem ölthetjük magunkra egyidejűleg a tündepáncélt és a varázsamulettet. Külön meg kell említenem még négy használati tárgyat. Ezek használata nélkül nem jutunk tovább bizonyos részeken a játékban. A bombával a vékonyabb falakat robbanthatjuk be a bányába, de nagyszerűen beválik abban az esetben is, ha a goblin erőd megerősített ajtaján kell bejutnunk. A radar kijelzi az elrejtett tárgyakat, de a láthatatlan ellenfelek megjelenésekor is riaszt. A sebességcsizmák a gyorsabb közlekedést teszik lehetővé, ideálisak, ha időzített kapcsolókat kell meghúznunk. A mászóhorog segítségével szakadékokon juthatunk át, persze csak akkor, ha a túloldalon mágikus oszlop áll.

Nagy ritkán találkozhatunk olyan NPC-vel, aki felszerelési tárgyakat (varázsitalok, fáklya,...) árul, érdemes náluk elpasszolni a felesleges cuccokat.

### A JÁTÉKMENET

A szokásos hack&slash mellett érdekes logikai fejtörők is színesítik a játékélményt. Bevallom őszintén, nekem az egész játékból ezek a puzzle-ök tetszettek a legjobban. Utoljára a Dungeon Masterben és a Black Cryptben találkoztam hasonló feladványokkal, s jó érzés volt újra eltöprengeni a megoldásokon. A játékmenet meglehetősen lineáris, szép sorban teljesítenünk kell a kiszabott feladatokat. A minimális angol szöveg miatt a Technomage magyarítása nem lenne túl nagy falat, s ez esetben az angolul nem tudó 10 év alatti korosztály is képes lenne vele játszani. A harc és a fejtörők mellett az ügyességi feladványok is fontos szerepet kaptak. Engem ezek a részek a szerepjátékokban nagyon tudtak idegesíteni (Ultima VIII), viszont ezúttal a fejlesztők jól oldották meg a dolgot. Minden ügyességi rész előtt megtalálható a Technomage jel, melyet megérintve a mélybe zuhanás után ugyanott újjáéledünk. Ez a módszer nagyon sokat segített a rázósabb ügyességi részek teljesítésében, nem kellett állandóan visszatölteni az utolsó mentést egy elvétett ugrás után.

Az ellenfelek minden RPG-ben kiemelt szerepet kapnak, s ezen a téren a Technomage sem vall szégyent. Rengeteg különböző ellenfél igyekszik megakadályozni a továbbjutásunkat, persze kevés sikerrel. Ezek között egyaránt megtaláljuk a mezei harcosokat, a távolsági fegyvereket alkalmazó katonákat és a varázslatokat használó szörnyeket is. Minden pálya végén az adott szintre jellemző főellenfél vár minket. Az ilyen harcok előtt a gép felajánlja a mentés lehetőségét, tehát még véletlenül sem futhatunk bele olyan harcba, amelyre nem készültünk fel eléggé.

**ARÉNA**

- Technomage
- Diablo 2
- Nox

### VÉGÍTÉLET

Két évvel ezelőtt a Technomage jóval sikeresebb lett volna. Sajnos most már a 640*480-as felbontásával és a konzoljátékokat utánzó játékmenetével nem sok sikerre számíthat. A tizenéves gyerekek imádni fogják, de a hardcore játékosok jobban teszik, ha inkább a Diablo 2-t vagy a Baldur's Gate 2-t telepítik fel a gépükre.

*Mocsy*
*mocsy@vogel.hu*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.sunflowers.de,
www.infogrames.com

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 20/25 |
| ZENE/HANG | 12/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 35/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 11/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

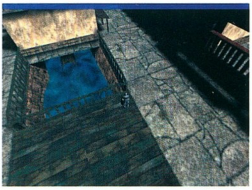
PII233, 16MB RAM, 300MB HDD, D3D

**82**

# GONDBAN A BLACK ISLE

A Black Isle évek óta méltán híres a minőségi szerepjátékairól. Elég, ha csak a Fallout (a Fallout Tactics nem az ő nevükhöz fűződik) vagy az Icewind Dale sorozatra, illetve kiegészítőkre gondolunk. Az ő nevük alatt kiadott játékok garantáltan közönségsikerré váltak, s ez meglehetősen jól jövedelmezett a kiadónak, vagy az Interplaynek. Úgy tűnik azonban, hogy az Interplaynél tapasztalható pénzügyi nehézségek az egyes divíziókra is kihatnak. Hetekkel ezelőtt felröppentek azon pletykák, melyek szerint az Interplay eladó. A jól értesültek tudni vélték azt is, hogy egy távol-keleti befektető csoport érdeklődik a patinás kiadó iránt, Ez azért is érdekes, mivel ők adták ki az elmúlt év több nagy sikerét (Icewind Dale, Baldur's Gate 2, Sacrifice, Giants stb.). A híreket az Interplay igyekezett minél gyorsabban megcáfolni, ám ez nem nyugtatta meg az embereket (ráadásul az Interplay részvények is mélyrepülésbe kezdtek a tőzsdén). Ezután robbant azonban az igazi bomba, hivatalosan is bejelentették, hogy leállítják a Torn fejlesztését. A kiadó nem volt hajlandó megindokolni a döntését, s az alkalmazottainak is megtiltotta, hogy beszéljenek a sajtónak. Mindössze annyit volt hajlandó nyilatkozni, hogy öt embertől megváltak a fejlesztő csapatból, s a maradék (hozzávetőlegesen 50 alkalmazott) át lett csoportosítva más projectekhez. Az interneten azonnal megindultak a találgatások, mi is lehetett az ok, ami miatt törölték ezt az ígéretesnek tűnő játékot. Meg nem erősített hírforrások szerint akkor tört ki a botrány, amikor az Interplay ragaszkodott ahhoz, hogy a Torn csúnyácska LithTech motorját cseréljék le a Neverwinter Nights csodás Omen engine-jére. Állítólag a készítők a végletekig ragaszkodtak az eredetei elképzelésükhöz, így az Interplay kénytelen volt radikális eszközökhöz folyamodni. Valahol meg lehet érteni mindkét felet, hiszen a kiadó a bevételekből tartja fenn magát, s ebből finanszírozza a következő évi fejlesztéseket. Az idei E3-on volt először kiállítva a Torn, de a szaksajtó nem esett tőle hasra. Különösen szembeötlő volt a különbség, ha a Neverwinter Nightsszal hasonlítottuk össze. Persze nem szabad figyelmen kívül hagynunk a másik oldal, vagyis a fejlesztők érveit sem. Szerintük ugyanis ez a motorcsere akkora terhet rótt volna a csapatra, hogy az már a játék elkészültét veszélyeztette volna. Nehéz eldönteni, hogy mi is az igazság, bár azt hiszem, ez nem is a mi feladatunk. A botrány igazi nyertese a konkurencia, aki így zavartalanul adhatja el a maga szerepjátékát (Dungeon Siege, Pool of Radiance 2, Arcanum). Felmerül a kérdés, hogy ezek után mit is fog kezdeni magával a Black Isle? Igazából három út tűnik járhatónak. A legkézenfekvőbbnek a Fallout 3-at tartom, hiszen az internetes szavazáson ez a cím elsöprő fölénnyel nyert. Nem szabad azonban kizárni a két másik „fejőstehén", az Icewind és a Planescape Torment folytatásait sem. A Black Isle mellett az Interplay rendelkezik még egy ásszal, a BioWare-rel. A Baldur's Gate trilógia meglehetősen jól hozott a konyhára, s úgy tűnik, a Neverwinter Nights eladásokban sem lesz hiba. Viszont az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ők is belekezdtek egy rizikósabb fejlesztésbe (Knights of the Old Republic). Az E3-on láttam a bemutatóját, s az igazat megvallva a grafikája nem igazán nyűgözött le. Egyáltalán nem lepődnék meg, ha ennél a fejlesztésnél is hamarosan szóba kerülne a motorváltás. A Neverwinter Nights befejezéséig még körülbelül fél év van hátra, ennyi idejük maradt az Interplay fejeseinek, hogy megtalálják a válságból kivezető utat. A Baldur's Gate sorozatra már nem számíthatnak, hiszen a Throne of Bhaal volt az utolsó a sorban, így elő kell rukkolniuk valami olyasmivel, amivel biztosíthatják maguknak a túlélést. Én szurkolok nekik!

*Mocsy*
*mocsy@vogel.hu*



# ID: TRIALS OF THE LUREMASTER

**StartBox**

**Kiadó: Interplay**
**Fejlesztő: Black Isle**
**Web: www.interplay.hu**

Ezt is megértük végre. A Black Isle a tizedik rókabőr helyett úgy döntött, hogy megajándékozza a hűséges vásárlókat, s az interneten ingyenesen letölthetővé tette az Icewind Dale új kiegészítőjét, a Trials of the Luremastert (PC Guru 2001/08). Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy az Icewind Dale mellett szükségünk lesz a Heart of Winter kiegészítőre is, így meglehetősen mélyen a pénztárcánkba kell nyúlnunk, amennyiben az összes küldetést élvezni szeretnénk.

A 75 MB-ot elfoglaló file újabb kalandokat tesz lehetővé Faerun világában. Az új küldetéseket a Whistling Gallows fogadóban kapjuk meg, Lonelywoodban. Itt ismerkedünk össze a félszerzet Hobart Stubbletoes-zal, aki rettenthetetlen kalandozókat keres egy kísértetjárta kastély kincseskamrájának a kirámolásához. Aki el kívánja fogadni a küldetést, az jó, ha alaposan felkészül, mert alacsony szinten esélyünk sincs a túlélésre. A fejlesztők a 11-18-as szintet adták meg minimumnak, viszont tapasztalataim szerint az ellenfelek gyakran megszorították a 26-os szintű kalandozó csapatomat is.

### A KÍSÉRTETKASTÉLY UDVARA

A halfling ajánlatának elfogadása után a kastély udvarán találjuk magunkat. Innentől fogva nincs visszaút, csak akkor térhetünk vissza a Jeges Szelek Völgyébe, ha megoldottuk a Luremaster rejtélyét. A félszerzetnél vásárolhatunk néhány varázstárgyat, bár amennyiben végigjátszottuk az IWD-t és a HoW-t nemigen lesz szükségünk ezekre. A kastély belsejébe egyelőre nem mehetünk be, mivel a Luremaster szelleme nem engedi (no meg az ajtó is zárva). Ahhoz, hogy bejussunk, meg kell oldanunk az első feladványt. Meg kell látogatnunk az erőd négy tornyát, s ott teljesíteni a további küldetéseket. A tornyokban található négy kapcsoló nyitja meg a lejáratokat az alsó szintekre (mindegyik kapcsoló másik toronyban hozza elő a lépcsőt). A mélyben újból a Luremaster szelleme jelenik meg, aki ezúttal egyaránt próbára teszi az elménk frissességét és a kardunk erejét. A délnyugati toronyban egy találós kérdésre kell választ adnunk, melyre a helyes megfejtés a szél (Wind). Amennyiben téves választ adunk meg, úgy készüljünk fel négy elementál támadására (jó alkalom a tapasztalati pontok begyűjtésére). Siker esetén némi tapasztalati pont és egy versrészlet lesz a jutalmunk (ebből kell összegyűjtenünk négyet, hogy továbbjussunk). Az északnyugati toronyban az egyik hullánál találjuk meg Helm szent szimbólumát, ezt feltétlenül vegyük magunkhoz. Az alagsorban néhány élőhalott páncélos lovagot kell helyretennünk, ami nem okozhat gondot. A délkeleti toronyban gonosz kalandozó

Játék

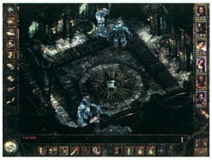
ICEWIND DALE

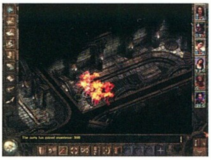
Hogy te is kipróbálhasd, válaszold meg az alábbi kérdéseket, küldd vissza nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére és ha egy kis szerencséd van, megnyerheted a 3 db Icewind Dale™ PCCD egyikét.

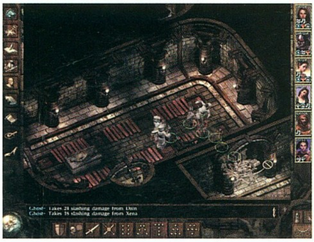
- Melyik világban játszódik az Icewind Dale?
- Ki az Icewind Dale könyvtrilógia szerzője?
- Melyik hegység határolja a Jeges Szelek Völgyét?

Beküldési határidő: szeptember 30.

Cím: Vogel Publishing Kiadó, Budapest 3. Pf. 2100, 1300







csapatba botlunk, akik mindenképpen megtámadnak. A pincében ismét csatáznunk kell, de ez sem fog minket megizzasztani. Az utolsó versrészletet az északkeleti torony aljában található. Az itt lévő ládák közül kell kiválasztanunk a megfelelőt (javaslom a jobb oldalon a legszélsőt). A négy versrészlettel és a szent szimbólummal felszerelve menjünk vissza az udvarra, s térjünk be a templomba. Az oltáron található edénybe rakjuk bele a szimbólumot, majd a megjelenő titkos ajtón keresztül menjünk le a kriptába.

## A KRIPTA

A Watchknightok kriptájában a feladatunk az, hogy megtaláljuk a hat elrejtett kulcsot, s azokat felhasználva bejussunk a hős lovagok végső nyughelyére. A kutatás során rengeteg élőhalottba botlunk, ezért részesítsük előnyben azokat a fegyvereket, melyek valamilyen bónuszt adnak a halottak ellen. Külön ki kell emelni a revenantokat, melyek a trollokhoz hasonlóan csak akkor pusztulnak el végleg, ha tűz éri a testüket. A középső szobából nyílik hét ajtó, a három óránál lévőt csak úgy tudjuk kinyitni, ha már mind a hat kulcs a birtokunkba került. Az utolsó kriptában találjuk meg a négy halott lovag szarkofágját. Mindegyik koporsóba be kell tenni a megfelelő versrészletet (az ott talált fegyver segíthet kiválasztani az odaillő verset). A négy szellem ezután végső nyugalomra térhet, s jutalmul mi is bejuthatunk a kastély belsejébe.

## A KASTÉLY

A kastély két szintből és egy ötszintes dungeonból áll. A földszinten nincs túl sok látnivaló, az itt kísértő Spectral Knightok jelentik a legfőbb veszedelmet. Velük nagyon kell vigyáznunk, csapatosan támadnak, s roppant veszélyesek. Rajtuk kívül belebotlunk néhány Rakhsasaba, akik a Dungeon kulcsát akarják velünk megszereztetni. Ez a kulcs nyitja a lejárót a börtönbe, ahová be kell jutnunk. Az emeleten néhány Beholder állja az utunkat, velük vigyázzunk, mert a mágiájuk halálos. Lord Maluradek a szint közepén kísért, s egyáltalán nem örül a látogatóknak. Lényeket idéz segítségül, majd ő maga is a torkunknak ugrik. Csapjuk le gyorsan, majd keressük meg a rejtett ajtót, amely elvezet a hálószobájába. A földön heverő felszerelési tárgyak között megtaláljuk a keresett Dungeon kulcsot, amellyel kinyithatjuk a földszinten található zárt ajtót.

## A DUNGEON

Az ötszintes dungeonből megszökni nem lesz könnyű feladat. A továbbjutáshoz le kell jutnunk a legaljára, s ott üzembe kell helyeznünk a hibás teleportkaput. Az első szint nagyon könnyű, a kapcsolók meghúzása után egyszerűen nyissuk ki a kaput a tolvajjal, majd a cellákban tanyázó szörnyek leverése után ereszkedjünk mélyebbre. A következő szint már trükkösebb, itt meg kell szereznünk mindkét koponyát, csak így enged át a kaput őrző mágikus száj. Vigyázat, a cellákban beholderek raboskodnak, óvatosan közelítsük meg őket. A harmadik szinten újra találkozunk a Luremasterrel, aki figyelmeztet a labirintus veszélyeire. A következő harc nagyon kemény lesz, főként akkor, ha nincsenek varázstudók a csapatban. Az olive slime-okat csak varázslatokkal lehet megsebezni, tehát a hagyományos és varázsfegyvereket nyugodtan elfelejthetjük (kivéve azokat, melyek további (tűz, jég, villám stb.) sebzést okoznak). Néhány tűzvihar gyorsan leamortizálja a trutymókat, mi pedig nyugodtan átkutathatjuk a terepet. Az egyik titkos ajtó mögött találjuk meg a lejáratot a negyedik szintre. Mielőtt továbbmennénk, nem árt pihenni, mivel az utolsó két szinten nem lesz rá lehetőségünk. Ez a két pálya tulajdonképpen összefügg, így nem is választom külön őket. A cél az, hogy összegyűjtsünk öt ékkövet, majd azokat elvigyük az évszakok ládájához (Chest of Seasons). Amint beraktuk a csiszolatlan ékköveket a ládába, azok eltűnnek. Nem kell pánikba esni, mivel csiszolt formában megjelennek a megfelelő oltáron. Ezeket a helyeket különös lények őrzik, a vágófegyverek (kard, balta) ellen teljesen immúnisak, ajánlatos átváltani kalapácsra vagy buzogányra. Amint megszereztük az öt csiszolt ékkövet, el kell vinnünk a négyes szint teleportjához. Itt a megfelelő ékkövet be kell tenni a hozzá tartozó ládába (Night-Moonstone, Day-Sunstone, Heaven-Star Sapphire, Earth-Diamond, Sea-Waterstar). Helyes sorrend esetén a teleportkapu újra működni fog, s mi megmenekültünk a dungeonból.

## A FINÁLÉ

Most már végre beléphetünk a lezárt trónterembe, ahol a Luremaster üdvözöl minket. Csak a végső harc maradt hátra, ahol vele és a segítségül hívott Spectral Heroesokkal kell megküzdenünk. Kicsit sokan lesznek az elején, de ha megidézünk néhány lényt, akkor könnyedén kiegyenlíthetjük az esélyeket. Elég, ha a Luremastert legyőzzük, az ő „halálával" a többi szellem is nyugovóra tér. A trón alatti rejtett rekeszből előkerülő gyűrűt húzzuk fel valamelyik csapattagunk ujjára, majd használjuk azt. Egy szempillantás alatt abban a Whistling Gallows fogadóban találjuk magunkat, ahol kalandjaink elkezdődtek.

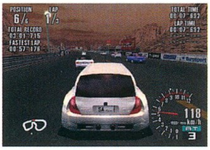
*Mocsy*
*mocsy@vogel.hu*

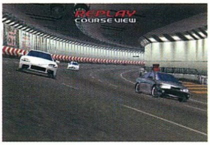
# SEGA GT 2

**StartBox**

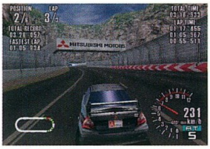
**Fejlesztő: Activision Value**
**Kiadó: Sega**
**Web: www.sega.com**

Ez a játék két okból is jókor jött. Egyrészt mert a Hungaroringen július 1-jén megrendezett FIA GT futam irtózatos hangorkánjától még mindig visszhangzik a fülem (nagyon brutális gépek, élmény látni őket, főleg úgy, hogy hátulról bekommandóztunk a bokszokba, így az autók minden rezdülését közvetlen közelről érzékelhettük, és mindezzel most össze tudom hasonlítani a Sega-féle GT feelinget), másrészt pedig kíváncsi voltam, hogy ez a játék is megelégszik-e azzal a hagyományos színvonallal, amely az eddigi kiadványokat jellemezte. Gondoljunk csak vissza a Sega Rally 2-re, vagy a Sega Touring Carra, egyik sem lett korszakalkotó játék (bár az előbbi az arcade kategóriában elfogadhatónak mondható, de semmi több). Szemmel látható ugyanis, hogy a cégnél nem fordítanak nagy gondot a PC-s verziókra, a DreamCastre megjelentetett játékokat lazán átkonvertálják számítógépre, de ezen túlmenően egy lépést sem, valószínűleg lusták elvégezni a joggal elvárható javításokat. Az ilyen játékok pedig nagyon rosszak lesznek, sőt, katasztrofálisak. Elöljáróban elmondhatom, hogy a GT még ennél is gagyibb. Egyszerűen nem találok jelzőket rá.

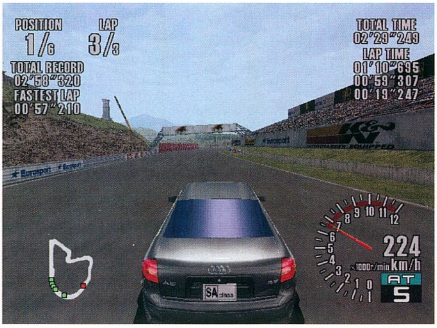




Illedelmes tesztelő módjára elsőként a Settings menüre kattintottam, de rögtön dobtam is egy hátast. A képernyő felbontása nem állítható (640x480… könyörgöm, 2001-et írunk!), mindössze 2-3 opció van, és a billentyű-kiosztás sem variálható tetszőlegesen (pont azok a gombok nem választhatók, amelyeket az autós játékok esetében a többség már régóta megszokott: „A", „Y", „,", „."). A beállítások menü ezzel ki is fújt. Optimisták erre azt mondhatják, hogy legalább nem veszünk el a részletekben :). A játékba belépve az igénytelen menükön már meg sem lepődtem, annál inkább a megtett első néhány méter után. Az autók kb. úgy viselkednek, mintha egy fatuskót irányítanál. A fizika törvényszerűségeit el lehet felejteni, a kanyarokban a verda mintha sínen futna, a kormánymozdulatokra alig reagál, más autóval való ütközés pedig szinte mindig következmény nélküli. Ez még az én edzett lelkemnek is sok volt. A látványról nem is szólva: a grafika a legócskább DOS-os időket juttatta eszembe, ilyen csúnyát rég láttam. Nem tudom megérteni, hogy lehet így kiadni valamit manapság. Komolyan mondom, rövid játék után szó szerint fájt a szemem. Minden hang ócska, a motorhangok különösen. Az autók menettulajdonságaira az ütközések nincsenek hatással, de az aztán végképp elszomorító, hogy külsőleg sem sérülnek. Vezetés közben nem kell vigyáznod semmire, legtöbbször úgy vagy gyorsabb, ha a kanyarokat mandinerrel veszed. Az ellenfeleket mintha génkezelték volna, semmilyen hibát nem vétenek, és a verseny végeredménye is előre kiszámítható, mert mindig ugyanaz a sorrend, a helyezések le vannak osztva. A készítők a kameranézeteket sem vitték túlzásba, mindössze 3 állás van: lökhárító, hátulról és messzebb hátulról. Műszerfal? Á, ugyan, azt nagy meló lett volna megcsinálni. A játékon még az sem segít, hogy van tuningolási lehetőség (a futamok során elért helyezésért kapott pénzösszegből tudsz fejleszteni), és karriert is lehet építeni, hiszen rengeteg autó licencét szerezték meg. De az amatőrség e téren is előjön. Mindegy, milyen autóban ülsz, nincs jelentősége. Csupán végsebességükben eltérőek, a gyorsulásuk, fékező képességük, kanyarstabilitásuk szinte megegyező. Mondok egy példát: a játékban a Ford Mustang (5409 ccm, 385 LE) 6 másodperc alatt van százon, a Suzuki Altónak (658 ccm, 64 LE) pedig 7,2 mp. elég e sebesség eléréséhez. Hát nem nevetséges? Az autóválaszték viszont tényleg lenyűgöző, a legújabb típusok is megtalálhatók (részletes adatokkal és színválasztékkal): Renault Clio V6, Toyota Celica (igen, a nyújtott lámpás), Honda S2000, Opel Speedster, Dodge Viper GTS/R 2000, Peugeot 206 és még rengeteg, más programban nem szereplő autócsoda, de nem folytatom tovább, mert ez a program nem érdemli meg a jelenlétüket. A megvalósításuk pocsékra sikeredett. Mint ahogy az egész játéké. Teljes csőd, még mazochistáknak sem ajánlom.



*Tasnádi Zoltán*



**ARÉNA**

- Sega GT 2
- Sega Rally 2
- Rally Championship

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 10/25 |
| ZENE/HANG | 7/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 15/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 4/15 |
| ÖSSZHATÁS | 2/5 |

P300, 32MB RAM, 500MB HDD, D3D

**38**

# ORIGINAL WAR

**StartBox**

**Fejlesztő: ALTAR Interactive**
**Kiadó: Virgin Interactive**
**Web: www.original-war.com**

A XX. század mindkét nagyhatalma, Amerika és Oroszország is rejtélyes, ősi tárgyat talál Szibériában. A tárgy vizsgálata során kiderül, hogy az nem más, mint egy időgép, amely időszámításunk előtt kétmillió évre repíti vissza azt, ami belekerül. Az eszköz olyan, eddig ismeretlen anyaggal működik, amelyik bár energiahordozóként is viselkedik, vagy a hideg fúzió katalizátora is lehet, de a lehetőségeknek talán semmi sem szab határt. Az anyag Alaszkában és Szibériában fordul elő, de ez utóbbi helyen nagyobb mennyiségben. Az amerikaiak csaknem a teljes fellelhető készletüket felélik a kutatás során, így az Oroszországban ragadt Kommunista Párt megengedhetetlen előnybe kerül a felhasználás területén. Mindkét fél ki akarja aknázni a felfedezésben rejlő lehetőségeket, de céljuk nem azonos. Az amerikaiak egyetlen lehetősége, hogy az időgép segítségével már a múltban kiaknázzák, és a jövő számára elérhető helyre juttassák az értékes sziberitet. Az oroszok időközben olyan amerikai kéz által emelt épületet ásnak elő, amely a történelem előtti időkben született, nem marad hát más választásuk, mint az időgép használata...

A játék során egyetlen katona megszemélyesítésével kapcsolódunk be a történetbe, onnan, amikor emberünk belép az időgépbe. Rangunknak megfelelően ezután már kisebb-nagyobb különítmények parancsnoki teendőit kell ellátnunk, valamint karakterünket életben tartanunk. A fordulatokban gazdag és folyamatosan kibontakozó történetet, a jövő sorsát - az előre még nem látható irányban - eldöntő karakterünkkel élhetjük át mindkét oldalon.

A játék alapvetően valós idejű stratégia, így az általános elemek, mint a kezelés, megjelenés senkinek nem jelentenek újdonságot. A hagyományos szerepjátékok készítésében és menetében jártas fejlesztők azonban rendkívüli hangsúlyt fektettek a múltba masírozott katonák személyiségének megteremtésére. Megtehették ezt, hiszen mindkét (vagy talán mindhárom) oldalon csekély számú embert és anyagot tudnak átjuttatni az időgépen. Nemcsak a küldetéseken keresztül ismerjük meg a történet folyamát, hanem egy másik, személyes vonalon is haladunk, amelyik a főhős gondolataiba enged betekintést művészi adottsággal illusztrált naplóján keresztül.

Személyi állományunk szakképzettség szerint négy alapcsoportba sorolható, de a képzettség nem állandó hivatást jelent. Ily módon például egy katonát bármikor átvezényelhetünk a járműgyárba, ahol felszerelésének cseréje után megkezdheti a gépek összeszerelését. Az egyes feladatok ellátásának követelménye tehát pusztán a személy felszerelése, amelyet az egyes épületekben vehet fel. A feladatok gyakorlása tapasztalatot biztosít embereinknek, de nem összesítve, hanem szakmánként külön. Ily módon a jártasságot minden területen külön lehet elsajátítani. Eleinte lassan fog menni a tudományos kutatás annak, aki eddig csak épületeket állított fel.

A képzettségek mellett katonáink tulajdonságokkal is rendelkeznek, akárcsak a szerepjátékokban, melyek elsősorban az egyes célpontok elleni harckészséget, valamint védekezési ügyességüket írják le. E tulajdonságok a személy alaptulajdonságaiból és a tapasztalati pontok által biztosított szintlépésekből adódnak. Hab a tortán, hogy a küldetések végén további tapasztalati pontokat oszthatunk szét belátásunk szerint.

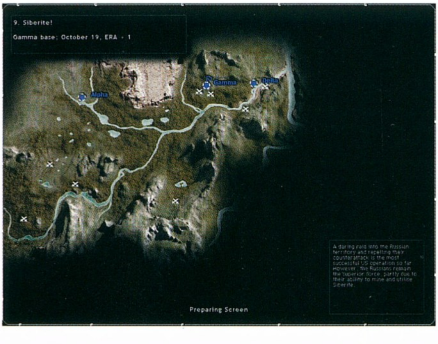
A jobb szerepjátékok karakterrendszeréből kölcsönzött tapasztalati rendszer, ha bonyolultnak is tűnik elsőre, mindenkit megnyugtathatok, hogy igazán feldobja a katonai-stratégiai részt.

Az egységek sérüléseinek kezelése is nagyon rokonszenves gondolatmenetre épül. Egy bizonyos mértékű sérülés folyamatos leépüléshez vezet. Az ember összeesik, és lassan elvérzik, míg az épület vagy a jármű működésképtelenné válik, és kiég. Az idejében érkező orvosi vagy szerelői segítség azonban képes visszafordítani a folyamatot.

A katonák sajnos jól ismert feladatain túl számos teendő

**MANUÁLIS PATCH**

Ha a telepített játék nem indulna, a Windows vezérlőpult területi beállítások ablakában állítsuk át a nyelvet Angolra.



**ÉRDEKES**

Oroszország mélyén, Szibéria fagyos tundrái között az egyik barlang különös ábrákat rejt a mamutok és más zsákmányállatok sziklafalakra festett jelenetei között. Négykerekű, páncélozott, lövegtornyos járművek állnak emlékül a jövőnek. Vagy Leonardo nagyon korai vázlatai, vagy valami egészen különös esemény következménye, melynek X-aktája olyannyira titkos, hogy a sorozatból is kimaradt.

Alaszkában pedig egy jégbe fagyott mamut NATO lövedékkel átlyukasztott koponyája kerül elő. Akik e rejtélyek kulcsát ismerik, teóriájukat ORIGINALWAR néven emlegetik, ám a bizonyítékok napvilágra kerülését mindeddig rejtélyes erők akadályozták meg. A Guru maga is példátlan kockázatot vállal a cikk közlésével, amely nemcsak a teória magyarázatával szolgál, de a játékon keresztül bepillantást enged az emberi történelem legtitkosabb, tantermekbe sosem kerülő időszakába.

Erről bővebben a www.nationalconspirator.com/ow.htm oldalon található információ.

akad a táborok felépítése, a harci egységek kiszolgálása és a kutatás-fejlesztés (R&D) során.

Az építéseket mérnökök végzik, bár a megkezdett építkezésekhez bárkit odarendelhetünk segíteni ezzel gyorsítva a folyamatot. Valamit építeni vagy gyártani természetesen nem lehet levegőből, fűből, fából. Bár ezekből még sok és igen jó minőségű található ebben az időben. Nyersanyagokra van szükségünk. Energiahordozóként a kőolaj mellett az új titokzatos ásvány, a sziberit vagy alaszkit áll rendelkezésünkre. A nyersanyagok előállítása azonban meghaladja a múltba küldött egységek lehetőségeit, ezért az alapanyagok és az alkatrészek a jövőből érkeznek változó mennyiségben és véletlenszerű helyekre.

Csaknem valamennyi épület elkészülte után továbbfejleszthető hatékonyabb formára, ezáltal általában további funkciókat is képes megvalósítani. A kutató labor az egyik legfontosabb épület, amelyben a tudósok kifejlesztik az új megoldásokat, és továbbfejlesztik a korábbiakat. A labor két szárnyból áll, melyek egyenként átépíthetők valamelyik különleges terület kiszolgálására, mint a sziberit, a katonai, az optoelektronikai, a számítástechnikai és még néhány egyéb ágazat. Egy labor tehát legfeljebb két területen dolgozhat.

A járműgyár a másik igen fontos építmény. A járművek alapvető részegységein kívüli megoldásokat a kiegészítő részlegek, amolyan toldaléképületek segítségével építhetjük a járművekbe. Ezek a részlegek hivatottak a laborban kifejlesztett új technológiák gyártására. Összesen négy részleg építhető egy gyárhoz, ám ezek külön is elbonthatók és lecserélhetők.

Az új, idegen anyagban rejlő titkok megfejtése és a benne rejlő lehetőségek felszabadítása a tudósok feladata. Mint idővel kiderül, egyszerű energiahordozónál többről van szó. A sziberit vagy az alaszkit, ahogy az elvtársak nevezik, képes az idő dimenziójának megváltoztatására, könnyen radioaktív anyagokra bomlik, és egyébként is nagyon izgalmas tulajdonságokkal rendelkezik.

Persze, ahogy az ember kezében előbb-utóbb minden kalapáccsá változik, úgy az emberiség kezében könnyen előfordulhat, hogy valamiből bomba lesz. Azért ne feledjük, a múltból tekintve a jövő igen elasztikus dolog.

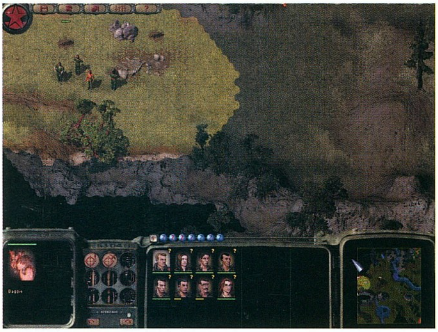
A tudósok a laboron kívül is találnak feladatot maguknak. Munkára foghatják elődeinket, a majomembereket, felfedezik az energiahordozók előfordulási helyét, ellátják a sebesülteket.

A járművek építését, javítását, távvezérlését szerelők végzik. Az idő előrehaladtával egyre több járműtípust hozhatunk létre. Ezek összeállítása nem előre meghatározott, így a karosszéria/fegyverzet, futómű, hajtómű és vezérlés típusainak kombinálásával számtalan féle jármű hozható létre. Az erőforrás típusát mindig az határozza meg, milyen energiaforrással rendelkezünk, a napenergiától a belsőégésű motoron át a sziberit/alaszkit hajtóműig.

A vezérlés tekintetében létszükséglet jelenik meg, hiszen korlátozott személyi állományunk nem mindig elegendő a járművek vezetéséhez. A gond megoldását jelentik a táv- vagy számítógép-vezérlésű járművek. A személyzet nélküli és nem automatikus működtetésű járműveket, valamint épületeket a szerelők elorozhatják, így gyakran juthatunk hozzá az ellenfelek technológiájához.

Mindezek eddig pusztán száraz lehetőségek, ám mindezt egy regény által ihletett sztori színez élménydús játékmenetté.

Már az gyanús volt, hogy az elvégzett feladatokat küldetésfa tartja nyilván, ahonnan nemcsak a soron következő küldetést indíthatjuk, de bárhova újabb ágat illeszthetünk. Azonban mi értelme lenne új ágon elindulni, ha nem kerülünk olyan szituáci-



ókba, amelyek akár a végcélokat is befolyásolhatják. Néhány küldetés után kiderül, hogy nagyon is sok döntéshelyzetbe fogunk kerülni.

A hagyományos küldetés előtti eligazítás után kezdődő játékban az események rajtunk kívül is tovább folynak. Számtalan váratlan esemény késztet bennünket és felettesünket a küldetés céljának megváltoztatására, vagy legalábbis kiegészítésére.

Az eseményeket mindkét oldalon tovább bonyolítja egy harmadik fél, az arab sejkek és zsoldos katonáiknak megjelenése. Ha még ez sem elég, akkor rajtunk áll a döntés, hogy egy új szövetség élére állunk-e az egész emberiség érdekét képviselő cél érdekében, avagy újabb ellenséget tudhatunk magunkkal szemben.

A karakterek nemcsak egyéni, az ötödik küldetés után azonnal felismerhető arccal, de önálló jellemmel is rendelkeznek, ami szövegükben is megnyilvánul. További színt ad a karaktereknek az NPC-k (nem irányítható karakterek) megjelenése is. Adott emberünk elvesztése önmagában is befolyásolhatja az események fonalát. Mindenképpen kellemes vonás, hogy a személyi állományt nem különleges épületekben kell „előállítani".

## ÉRTÉKELÉS

Az RTS műfaj „őselemeire" építkező játék bebizonyítja, hogy a már klasszikusnak számító Dune II és Red Alert alapjaira még mindig lehet új szintet emelni. A legkiemelkedőbb előrelépést azonban nem a szokásos területen, az új grafikai irányzatok keresésében, hanem a már bevált elemek precíz kidolgozásában és példátlan összhangjában találhatjuk meg. A mai, mentálisan alultáplált, ám sikeres hollywoodi forgatókönyvírók egy része megirigyelhetné az ORIGINALWAR sztoriját, amely játékokban ritkán előforduló, többszálú és többirányú cselekmény valós érzetét nyújtja.

A program kiforrottságát jelzi, annak alacsony HW és SW igénye is. Bár a nem éppen friss DirectX és a Windows95, mint alacsony szintű követelmény nem garanciája a minőségnek, ezúttal a fejlesztés hosszú idejére utal, ami meg is látszik az eredményen. A hazai kiadás mellé egy vékonyka „Magyar kézikönyv" elnevezésű irományt is kapunk, amely éppen a legszükségesebbeket tartalmazza. Sajnálatos azonban, hogy a benne maradt néhány félrefordított mondattal ellentétben kimaradt az az igen fontos információ, miszerint a program nem fut magyar területi beállítás esetén.

A játékfejlesztők palettáján feltűnő új nevek, mint az ALTAR Interactive, gyakran okoznak kellemes meglepetést, ahogy ez most is történt.

*Lázi*

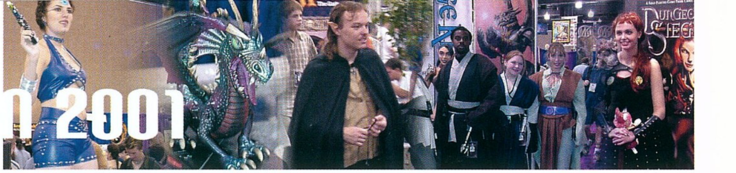
**ARÉNA**

- Original War
- StarCraft
- Tiberian Sun
- Age of Empires 2

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 20/25 |
| ZENE/HANG | 12/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 39/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 14/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

PII266, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

**90**



# GEN CON 2001

Minden bizonnyal olvasóink is találkoztak már azzal a nagyszerű, begyöpösödött előítélettel, miszerint a játék, mint olyan, csak és kizárólag gyerekek szórakozása lehet. Kis hazánkban előszeretettel nézik hülyének azt, aki „komoly felnőtt" létére számítógépes, szerep-, esetleg valamilyen stratégiai táblás játékkal üti el a szabadidejét. Bár a helyzet lassan, nagyon lassan javulóban van, mi sem mutatja jobban, hogy van még hová fejlődni, mint a nagy halászlé túloldalán idén 34. (!) alkalommal megrendezett játékkiállítás, a Gen Con. A négynapos milwaukee-i bulin képviseltette magát a játékipar minden, nem a legifjabbakhoz szóló ága: az említett táblás és szerepjátékok mellett a gyűjtögetős kártyajátékok, a fantasy és sci-fi könyvkiadás, a modellek és kifesthető miniatúrák, és még vagy ezer más dolog között az, ami minket a legjobban érdekel: a számítógépes játékok (na meg kb. 35000 látogató). A kiállításra csak az igazán jelentős kiadók (EA, Microsoft, Vivendi, Infogrames, Ubi Soft...) mentek ki, az ő standjaikon az egyszeri látogató sosem látott újdonságokkal találkozhatott.

A legnagyobb felhajtást a Microsoft rendezte, a főszereplő természetesen a Dungeon Siege volt – de ezt most inkább ugorjuk át, úgyis lesz (volt) még róla szó bőven az e havi PC Guruban. A sztár-RPG árnyékában két kiegészítő CD vonzotta a tömegeket. A Black Knight a Mechwarrior 4 add-onja, és a kiállításon lehetett először játszható verziót látni belőle. A Fekete lovag újdonsága hat vadi új mech (köztük a névadó Black Knight) szerepeltetése 20 új küldetésben, nemlineáris mission-felépítés és öt új multiplayer mód – a legnagyobb dobás azonban a feketepiac bevezetése, ahol fű alatt lehet alkatrészeket, fegyvereket adni-venni. A játékmenetbe kellemes csavart visz, hogy arra is vigyáznunk kell, hogy ne veszszünk össze a kereskedelmi partnereinkkel, illetve hogy olyan zsákmányt próbáljunk összeharácsolni, amelyet jó pénzért tudunk a piacon elpasszolni. A másik MS-üdvöske az online szerepjátékok „örök harmadikjának", az Asheron's Callnak a kiegészítője, a Dark Majesty, amelyet szintén itt mutattak be először a közönségnek. A kiegészítő az egész játékot átformálja, új, nagyobb felbontású textúrák kerülnek a részletesebb modellekre, bemutatkozik egy új helyszín, Marae Lassel szigete, tele olyan szörnyekkel, amelyek a legmagasabb szintű kalandozókat is megizzasztják. A további újítások már-már az arcátlanság szintjét súrolóan az Ultima Online-ból lopottak: a kalandorok vehetnek maguknak házat, nyithatnak boltot, üzletelhetnek orrba-szájba mindennel.

Egy igazán ismeretlen játék, a Rubies of Eventide is kilépett a homályból, és mindenkit teljesen elképesztett (messze nagyobb volt az érdeklődés iránta, mint a szomszédos Electronic Arts stand nagyágyúja, a Battletech 3025 körül...). Az online szerepjáték az AD&D szabályrendszeren nyugszik, és a LithTech motor mozgatja. A játék öt év (!) fejlesztés és tesztelés után nyerte el végső formáját, és áraiban erősen a konkurensek alá licitál: maga a program 30 USD, és az első három havi játék ingyenes. A stratégia-rajongók a Ubi Soft standjánál találhatták meg leendő kedvencüket, a Battle Realmst. A távol-keleti környezetben játszódó harci stratégia szakít a nyersanyagok és építkezés mikromenedzsmentjével (ez persze önmagában még nem újdonság), viszont behoz helyette egy teljesen új elemet: a katonáink mikromenedzsmentjét! Nekünk kell az embereinket kiképezni, felfegyverezni, a különféle fegyvernemeket összeállítani és összeszoktatni ütőképes hadsereggé, megszervezni az utánpótlást, a logisztikát, a sereg utazásának feltételeit... Ha mindezt megcsinálják Shogun-szerű kivitelezéssel, hangulattal és játékélménnyel, nagy durranás lesz – legalábbis a kiállításon ez volt az általános vélemény. A kiállítás legnagyobb sztárja mindezek ellenére a Neverwinter Nights volt. A BioWare RPG-jéről már annyit írtunk, hogy most inkább csak az újdonságokat mondom: a Gen Conon bemutatott verzióban láthattunk először játékos-játékos elleni harcot, megvolt a végleges varázslat- és képzettséglista, működött a karaktergenerálás és a pályaszerkesztés – úgyhogy minden esély megvan rá, hogy az év végén megkaparintsuk a játékot. Fura volt, hogy továbbra is elsősorban a dungeontervező és a multiplayer üzemmódot hirdették, pedig az egyszemélyes játékra is ígértek már 100 óra játékidőt és egyéb apróságokat...

A számítógépes részen túl általánosságban elmondható, hogy idén is a kártyajátékok vitték a prímet a Gen Conon. A Magic the Gathering nyolc éve tartó diadalmenetének nyomán tucatjával jelennek meg a különféle gyűjtögetős kártyajátékok, kisebb-nagyobb sikerrel (ha már itt tartunk: az időközben Torontóban tartott Magic világbajnokságon a magyarok bravúros teljesítménnyel, minden idők legjobb magyar VB-eredményeként a tizedik helyet érték el a csapatversenyben). Az idei év legnagyobb sikerének a Harry Potter kártya tűnt (állítólag egyszerűbbek a szabályai, mint a Pokémoné...), legérdekesebbnek pedig az NFL Showdown nevű amerikai foci-kártya, amelyhez egy pici vonalkódleolvasó készülék jár. Ha a játékban két lap „megütközik" egymással, le kell olvastatni a két kártya vonalkódját, és a készülék már köpi is, hogy mi az eredmény, ki győzött. Muszáj még megemlékezni a Geek: the Convention nevű kártyajátékról, amelyben a célunk, hogy egy hatalmas kiállításon minél több ajándéktárgyat gyűjtsünk be, és az ellenfelet akadályozzuk meg ugyanebben. Mondanom sem kell, a kiállításon boldog-boldogtalan ezt a játékot nyomta, hol élőben, hol kártyában.

Szerepjátékok terén meglehetősen nagy volt a pangás, továbbra is tombol a D&D-nosztalgia, arat a harmadik kiadású AD&D, és nagyjából ennyi, a komolyabb rajongótáborral bíró játékok (Vampire, Star Wars, Cyberpunk stb.) még tartják magukat, de különösebb újdonságot senki sem mutatott. A táblás játékok terén szintén a nosztalgia a fő jelszó, a legnagyobb sikert a Clue, a Chainmail és a Risk felújított verziói aratták. A legtöbb látogatót persze a meghívott díszvendégek vonzották, csak úgy rajzott a tömeg az aláírás-osztogató Star Trek-, Xena- és Buffy-szereplők körül. Sztárvendégként kezelték Billy Dee Williamst is, aki ugyan mint elismert sci-fi regényíró és illusztrátor volt jelen, mégis mindenki Lando Calrissiant látta benne. Festők, illusztrátorok és egyéb grafikusok számára egyébként külön Art Show-t rendeztek rengeteg ismert művész közreműködésével.

Lassan kifutunk a helyből, így csak annyit a végére, hogy nem kell nagyon szomorkodni, ha lemaradtunk a Gen Conról, hiszen nemsokára jön az európai kistestvér, a Gen Con UK, mit ad az ég, éppen az ECTS előtti héten...

*Hancu*

Hoppá! Csak nem személyesen a Vad Angyal? (az a pávatollas szárny azért kicsit gáz...)

"Újabban törpéket is felvesznek rohamosztagosnak?"

Dungeon Keeper-áramszünet esetére...

# SHOGUN: WARLORD EDITION

**StartBox**

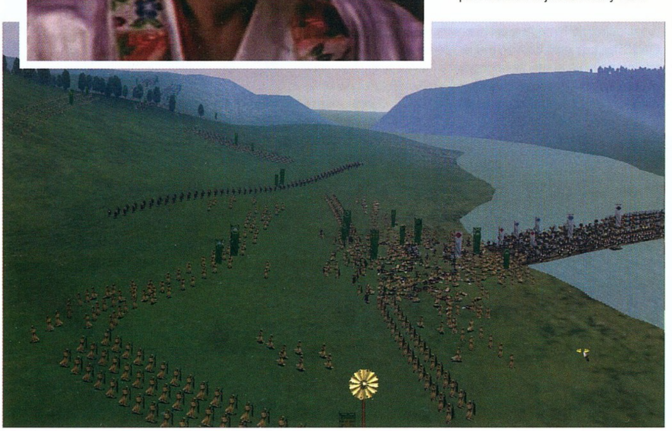
Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó Electronic Arts
Web: www.totalwar.com

Ki ne emlékezne a Shogunra? Tavaly számos értékes díjat nyert a stratégiai játékok kategóriájában. Új játékstílust alapított, és messze megelőzte a korát, mert hozzá hasonlók még ma is csak készülőben vannak. Játékosát a feudális Japánba röpítette, ezrek és ezrek irányítását bízta rá véres csatákban.

Elfogult vagyok: számomra eleddig csak ez a real-time stratégiai játék adta meg a középkori hadviselés hamisítatlan élményét. A 3D engine-ben mozgatott ezernyi egység, a formációk, a büszkén magasba emelt zászlók, az egységek mozgása, viselkedése, a fegyvernemek előnyei és hátrányai egymás ellenében... tökéletes volt. Tökéletes illúzió. Kevés játékba szerettem bele ennyire, mint a Shogun: Total Warba.

Most eltelt egy év, és a Shogun is megkapta a maga jutalomjátékát: Warlord Edition néven dobták piacra. A reklámszöveg szerint új küldetések, új egységek és új hadjáratok várnak ránk a tetszetős dobozban. Valamint felújított, javított játékrendszer. Ezek mind nagyon jó dolgok, meg fontosak is... és indokot szolgáltatnak, hogy az ember újra elővegyen (megvásároljon?) egy régi, nagy játékot. Olyan ez, mint újraolvasni a kedvenc regényünket, új kötésben.

Hogy kritikai érzékem mégse olvadjon semmivé a nagy nosztalgiázásban, gyorsan előkotortam az emlékeimet, igyekeztem tényszerűen összeszedni, mi bajom is volt nekem akkoriban a játékkal. Végtére is mit értékeljen az ember egy új kiadásban, ha nem azt, miben több és jobb az előzőnél!?



## KÉT HADJÁRAT EGY DOBOZBAN

A Warlord Edition dobozában benne van mindaz, ami korábban megjelent a játékhoz: az eredeti verzió és a Mongol Invasion címen kiadott kiegészítés. Igazi csemege a rajongóknak és a gyűjtőknek, jó befektetés a kezdőknek.

Az eredeti játék a XVI. századi Japánt elevenítette fel: a szamurájok, spanyol kereskedők és muskétás parasztkatonák időszakát, mikor a gyengekezű uralkodó alatt riválís hadurak küzdöttek a legfőbb hadúri címért, és vele a dominanciáért a császár és az ország felett. Sötét és intrikus, éppen ezért egy hadi játék színterének tökéletesen megfelelő kor ez.

A Mongol Invasion még régebbre ragad minket: a drámai XIII. századba, amikor Kublai Kán zászlaja alatt mongol seregek szállnak partra Japánban. Ebben a játékos nem válogathat sokféle mon: sokféle riválís japán klán között, a feladat az ország védelme... vagy éppen leigázása. Japán oldalon a játékélmény nem sokat változott: többnyire a már megszokott egységeket vezethetjük csatába, de gondoskodnunk kell a kiképzésekről, a katonai infrastruktúra felépítéséről is.

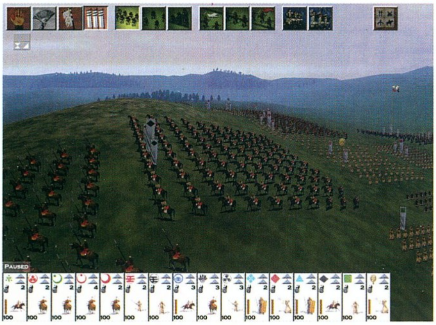
## TOVÁBBRA IS TÁBLÁS JÁTÉK

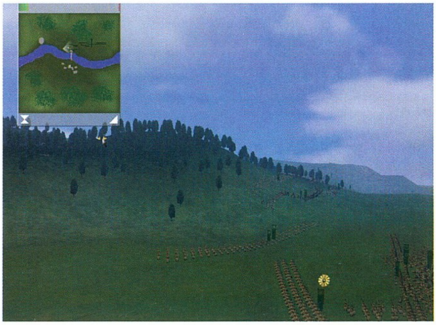
Már installálás közben is eszembe jutott, mit szerettem a legkevésbé a játékban. A játéktörténeti remekműnek számító csaták mellett sikerült meglehetősen bugyuta stratégiai-birodalomépítő részt betervezni, amelyik rendszerében és megvalósításában a hagyományos táblás, asztali társasjátékokat idézi – ennél még az is jobb lett volna, ha egyáltalán nincs is a játékban építkezés. Sajnos ez nem változott. A taktikai és a stratégiai játékrész hangulatában, valósághűségében, megvalósításában továbbra is annyira eltérő, hogy kifejezetten ütik egymást.

## ÚJÍTÁS A JÁTÉKMENETBEN

Nem kevés helyről hallhatták vissza a fejlesztők a fenti véleményt, mert a mongol oldalon mindez a teher már lehullik a vállunkról: nem kell építeni, nem kell kiképezni: az erősítést a Nagy Kán küldi, az épületekkel meg szinte csak annyi dolgunk akad, hogy seregeink porig rombolják azokat. Hordáink a tiszta pusztítás eszközeiként söpörnek végig a civilizált japánon – már amennyiben a táblás játék tábláján gyorsan tologatjuk a seregeket jelképező bábukat... hát ez van, ennyi azért benne maradt. De úgyis a csaták a lényegesek!

Összességében a Mongol Invasion kiegészítő szórakoztató, a mongol oldalt játszva szinte szünet nélküli csatározást ígér. Seregeink az első pillanattól fogva hatalmasak... hamarosan olyan hatalmasak lesznek, hogy el sem férnek egyszerre a csatamezőn. Ilyesmi már az eredeti játékban is előfordult: sebaj, ahogy pusztultak





vagy megfutottak, helyet adtak a kint rekedteknek, és már jöhetett is az erősítés. A jó kis pihent csapatok…

### A LEGFÁJDALMASABB BAKIK

Emlékszem: itt a másik kritikus pont. Néhány kivételtől és trükktől eltekintve nincs mód arra, hogy meghatározzuk, melyik egységek kerüljenek ki a csatatérre az első körben, és kik azok, akikre csak erősítésként tartunk számot. Ez sok kellemetlenséget okozhat a stratégáknak. Az íjászokra például a csata elején van leginkább szükség, és minthogy a nyílvesszők idővel elfogynak, hamarosan akár le is vonulhatnának a csatatérről. De mit tegyen a hadvezér, ha valamiért az összes íjásza kimaradt a kezdeti csatarendből, s kénytelen a gyalogosaival masírozni az ellenség íjászsorai ellen? Mit tehetne: elveszti a csatát.

Ennél még idegesítőbb az, hogy az erősítés (az eredeti játékkal ellentétben!) nem kiinduló helyzetünk környékén vonul fel, hanem valahol a térkép szélén, véletlenszerűen kiválasztott helyen. Megtalálni is nehéz, ráadásul – velem elő is fordult – lehet, hogy éppen az ellenséges csatasor közepén bukkan fel. Ez szarvashiba!

| ARÉNA |
|---|
| Shogun: Warlord Edition |
| StarCraft |
| Tiberian Sun |
| Age of Empires 2 |

### KÖTELEZŐ ÚJDONSÁGOK

A mission packek és addonok versenyében kötelező gyakorlatnak számít az új egységek, új pályák, új küldetések, új hadjáratok és a többjátékos módhoz is alkalmas pályaszerkesztő elkészítése. Ezek a dolgok olcsón és gyorsan végigfutnak a videojátékgyártósoron, felsorolásuk pedig jól mutat a dobozon. Önmagukban még nem tesznek sikeressé egy kiegészítőt, ám a hiányuk biztos bukás.

Új épület a Warlord Editionben a gyakorló (drill) dojo, ahol a generálisok fejleszthetik képességeiket. A játék tíz új egységgel is büszkélkedhet, többek közt a legendás mongol könnyűlovassággal, vagy a koreai lándzsásokkal és dárdásokkal. Az ajánlás szerint ezek mind új taktikákat jelenítenek meg a játékban… nem tudom, én igazán csak az egyik új egység esetében láttam valóban gyökeresen új taktikai lehetőséget: a csatatéren is használható ninjánál. Velük az ellenséges generálisokat kísérelhetjük meg elnémítani, de nem megy olyan könnyen, mint Michael Dudikoffnak.

### JÁTÉKMÓDOK

A Warlord Edition hadjáratai négy nehézségi fokozatban játszhatók. A győzelem feltételei is kiválaszthatók: elfoglalni az összes tartományt, ellenőrizni a régiók egy adott százalékát, eltörölni a rivális klánokat vagy kitartani hetven esztendeig.

Újrajátszhatjuk a korszak nagy történelmi ütközeteit, vagy kérhetünk véletlenszerűen generált csatát, és ha még ez sem lenne elég, mi magunk is szerkeszthetünk küldetéseket. A többjátékos-módban csatákat és hadjáratokat vívhatunk. A választék széles, a játékrendszer kiforrott, a megvalósítás alapos.

### WIN2000

A játék hardverigénye nem változott, viszont kellemes meglepetést okozott, hogy gond nélkül fut Windows 2000 alatt is – ami nekem az első kiadással soha nem sikerült.

### ÉRTÉKELÉS

Nehéz értékelni azt a kiegészítőt, amelyik eleve csaknem tökéletes játékot kísérel meg még jobbá tenni. Ha a birodalomépítő táblás játékot kicserélték volna benne valami szívemnek kedvesebbre, én bizony 100%-ot adnék… nem azért, mert nem találok benne semmi más kivetni valót, hanem azért, mert jobbat még nem láttam. Számomra pillanatnyilag ez az etalon. A 3D-s taktikai rész olyan, amire azt szokás mondani: 10 pontos gyakorlat.

Nos, végeredményben: igen. A Shogun: Total War még jobbá lett a Warlord Edition kiadásban. Nem sokkal, mert eredetileg is kiemelkedően jó játék volt, csak egy kicsivel, mert most még érdekesebb, még átgondoltabb, még sokoldalúbb lett. Maximálisan ajánlom mindenkinek!

*- Nyúl -*

# GONDOLATÉBRESZTŐ

**JÁTSZD ÚJRA!**

Néhány olvasótól már többször is megkaptam, hogy kicsiny rovatom áltudományos, stílusom pedig tudálékos és atyáskodó. Ez utóbbi két visszásság valóban előfordul Gondolatébresztőimben (bár higgyétek el, tudatában vagyok ezeknek a hibáimnak, és igyekszem változtatni rajtuk), az első vádat azonban megalapozatlannak tartom: e rovatnak soha nem volt köze sem az ál-, sem a valódi tudományokhoz. A Gondolatébresztő írója (ez nem mindig én vagyok) a szórakoztató elektronikát vagy a számítástechnikát egy picit is érintő témáról mutat be az olvasóknak vitathatatlan tényeket és ezek közti nyilvánvaló összefüggéseket, valamint hozzáteszi a témához saját meglátásait, amelyekkel az olvasók vagy egyetértenek, vagy – és mivel különbözőek vagyunk, ez a valószínűbb – nem értenek egyet. Egy biztos: ha az író jól végezte munkáját, az olvasó egy kis időre elgondolkodik, esetleg tollat vagy billentyűzetet ragad, hogy megossza saját meglátásait a cikk írójával – nagyon sok értékes véleményt kaptam már így tőletek. (Hm... lehet, hogy ezzel a „tisztázással" kellett volna kezdeni a rovat indítását...?) Kritikusaimat mindenesetre most tovább provokálom, az e havi témát ugyanis önkényes terminológia-gyártással kezdem, ami bizonyára nagyon áltudományosnak fog tűnni annak, aki ilyennek akarja látni a rovatot...

Az előző három Gondolatébresztő súlyos játékpiaci kérdéseket feszegetett, ezért ebben a hónapban igyekeztem valami könnyedebb témát találni. Így jutottam el az „újrajátszhatóság" szóhoz, amely többé-kevésbé mindenki számára világos fogalom, azonban hajlamosak vagyunk a játékok magától értetődő mozzanataként kezelni, holott szerintem ennél többről van szó.

Véleményem szerint újrajátszhatóságról kétféle megvilágításban beszélhetünk. Tágabb értelemben a szó jelentését kiforgatva azt mondhatjuk: az a játék újrajátszható, amelyik egyszerűen olyan jó, hogy megéri újra és újra játszani vele. Lehet, hogy technikailag nulla, lehet, hogy minden egyes pixelt ismerünk már benne, mégis késztetést érzünk, hogy játsszunk vele. Miért vesszük elő sokadszorra a Monkey Island-sorozatot, ha már fejünkben a végigjátszás? Miért esünk neki megint pisztolystarttal a Doom 2 huszonharmadik pályájának, amikor mindig ugyanazokkal a szörnyekkel találkozunk? A válasz a játék tálalásában keresendő, és ezen a ponton szeretnék meglepő párhuzamot vonni az operákkal. Rengeteg ember jár operaelőadásokra, holott ismerik az operák – nem túl bonyolult – sztorijait. Miért nézik meg akkor, ha úgyis tudják, hogy teszem azt, a darab végén a főszereplő késsel a szívében énekel fél órát, majd elhalálozik? A válasz kézenfekvő: az „énekel fél órát", vagyis az ELŐADÁSMÓD miatt. A megfelelő tálalás ugyanis szinte bármit elvisz a hátán. Az előadásmód miatt nézzük meg huszadszor a Ponyvaregényt, ugyanezért olvassuk el negyvenkettedszer a Galaxis útikalauzt, és szintén emiatt installáljuk fel nyolcadszor a Duke Nukem 3D-t. Szeretnénk újra átélni azt az élményt, azt az izgalmi-érzelmi állapotot, amit ezek az alkotások keltettek bennünk. És ha eléggé jó a film, a könyv, vagy a játék, tényleg képes szinte ugyanazt a feelinget visszaadni. Szerintem tehát ez az újrajátszhatóság tágabb értelemben, bár sokkal célszerűbb lenne ilyen felfogásban időtállóságnak nevezni.

Szűkebb értelmezésben az „időtálló" játékoknak csak azt részét vesszük figyelembe, amelyekre igaz az újrajátszhatóság szigorúan vett definíciója. Ezek olyan programok, amelyekben a játékos másodszori (vagy akár többedszeri) végigjátszáskor is új játékelemekkel találkozik, így másfajta élményt kap, mint az első végigjátszáskor. A megújulni képes játékelemek összességét a szakma „replay value" néven tartja számon, és a játékvilágban általában ezt a szűkebb értelmezést értjük újrajátszhatóság alatt. A replay value tehát olyan, főként technológiai és játéktervezési mesterfogások gyűjtőfogalma, amelyek változatosságot kínálnak. A változatosságot gyakorlatilag mindegyik játékelembe be lehet csempészni. A szerepjátékok nagy trükkje például, hogy már az indulási feltételek (karakterek, jellemek) is rengetegféleképpen variálhatók. Emellett egyre több szerepjátékban találhatunk többszörösen elágazó sztorivonalat. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a legtöbb RPG-ben a véletlen is nagy szerephez jut (szimulált kockadobások, véletlenszerű ellenfelek), máris láthatjuk, hogy magas replay value-jukkal miért olyan népszerűek mostanság, és a hagyományos kalandjátékok – amelyekből a felsoroltak hiányoznak – miért döglődnek. Az RPG-hez hasonlóan a stratégiai játékok is évtizedek óta sikeres karriert futnak be, és ez nem utolsósorban a stílus magas replay value-jának köszönhető (multiplayer és skirmish mód, esetleg random térkép, pályaszerkesztő). A first person shooterek is kénytelenek voltak ebbe az irányba elmozdulni, így jutottunk el a nem sok replay value-t tartalmazó Wolfensteintól a Quake 3-ig, amely már nem szégyenkezhet ezen a téren (többféle multiplayer játék, akár botok ellen is). Lehetne még példákat sorolni, de érdekesebb megvizsgálni a jelenség játékpiaci vonatkozásait.

A replay value nem a véletlen műve, ami csak úgy összejön a fejlesztőknek, hanem igen komoly játéktervezői és tesztelői munka áll mögötte. Az újrajátszhatóság, avagy a replayability mindenekelőtt feltételezi a playabilityt, vagyis az élvezetes játszhatóságot és magas játékélményt. Ha valamely program rossz, lehet akármilyen magas a replay value mutatója, a kutya nem fog játszani vele (így járt például a tavalyi Tzar, amelyben editortól véletlengenerált térképig minden volt, de kínszenvedés volt elindítani is). Azután nem árt, ha a replay value elemek is rendesen leteszteltek és kiegyensúlyozottak. Ha például létezik a programban valamilyen optimális nyerési stratégia (ilyen lehet multiplayerben a rush), nem sokan fognak próbálkozni más megoldásokkal, akármennyire is új élményt nyújtanak. A replay value-val tehát rengeteg a macera – miért éri meg akkor erre törekedniük a játékgyártóknak?

Nos, nem is mindig éri meg nekik. A korlátlan replay value nem jó, hiszen ha mindig van új élmény, a játékost semmi nem motiválja, hogy újabb játékokat vegyen. Azt sem árt figyelembe venni, hogy a vásárlók milyen szokásokkal rendelkeznek. Az igazán megszállott „hardcore gamereket" elsősorban a kihívás érdekli. A győzelem öröme náluk gyakran felülmúlja a játékélmény fontosságát, ezért ők nem törődnek nagyon a replay value-val. Arra törekednek, hogy adott játékban minél jobb eredményeket érjenek el (például hogy a Mortal Kombat 4-ben mindenkit kivégzéssel intézzenek el) – ezért terveznek annyi ügyességi játékot a hardcore gamereknek. Az eseti játékosok, a „non-core gamerek" ezzel szemben a szórakozás öröméért játszanak, és ők igénylik is a replay value-t. Azonban, mivel nekik többnyire kevesebb idejük van a játékra, gyakran csak egyszer mennek végig egy-egy programon. Ha tehát a játékot kellően hosszúra tervezik (lásd Baldur's Gate), különösebb következmény nélkül meg lehet úszni a magas replay value hiányát. Emellett a számítógé-

pek is fejlődnek, és kétéves programmal már nem nagyon játszik senki, ha van nála jobb (esetleg a folytatás) – még egy érv a magas replay value ellen. Azonban mindezek ellen szól, hogy adott játék replay value értéke minél nagyobb, annál többen veszik meg, mivel a vásárlókban mocorog a tudat, hogy több játékórát kapnak a pénzükért.

Éppen emiatt a fejlesztőknek foglalkozniuk kell a replay valueval, és ez az igazi kihívás a játéktervezők számára már a játékgyártás korai szakaszában is. A kiadó szempontjából is rettenetesen fontos a replay value kérdése, ezért a szerződésekben olyan szintű helyet foglal el a kifejtése, mint például a játékidő vagy a célközönség leszögezése. Egyáltalán nem ritka olyan kiadói feltétel, hogy a játéknak másodszori végigjátszásra teljesen új élményt kell nyújtania, és negyedszeri-ötödszöri végigjátszásra is új játékelemekkel kell szolgálnia... A magas replay value tehát igen komoly szolgáltatás a játékokban, nagyon sok többletmelóval jár (igaz, bátran lehet érte extra zsét kérni), és jó esetben sok-sok plusz vásárlót eredményez. Az újrajátszhatóságot néha már a programkód szintjén is támogatják, elvégre replay value tényező az is, ha a játékhoz könnyen lehet MOD-okat, házilag barkácsolt kiegészítőket illeszteni, esetleg nyílt a program forráskódja (természetesen ez mind-mind újabb bekezdés a fejlesztő és a kiadó közti szerződésben).

Ha tehát ma valaki játékfejlesztésre adja a fejét, a replay value kérdését nem tudja megkerülni. Rengeteg eszközzel, trükkel lehet magas újrajátszhatósági rátát produkálni, ám igen nehéz eldönteni, hogy meddig érdemes elmenni, és hol van az a pont, amelyen túl a fejlesztésre fordított többletmunka már nem eredményez további vásárlókat. A játékosok (és így a kiadók) mindenesetre a XXI. században már megkövetelik az újrajátszhatóságot, és szerencsére úgy tűnik, hogy a fejlesztők – ha hagyják őket dolgozni – többnyire képesek megfelelni ennek az elvárásnak. Úgy tűnik, manapság ennél jóval nehezebb feladat, hogy a játék egyszerűen jó legyen – mert miért is próbálnám ki a The Nationst háromféle néppel, multiplayerben, ha két perc után visszasírom a jó öreg Starcraftot...?

*Stöki*
*stoki@vogel.hu*

*Special thx to Hancu!*

| | **Melyek azok a – legalább egyéves – játékok, amelyeket még most is előveszel, illetve amelyek nonstop a gépeden vannak?** | **Mi olyan különleges ezekben a játékokban? Miért fogtak meg téged annyira?** |
|---|---|---|
| **Brazil** | EverQuest és kiegészítői | „Összehasonlíthatatlan bármilyen más nem online játékkal, itt folyamatosan változik minden. Igazi világ folyton új kihívásokkal, kalandokkal. Ez a játék pont olyan, amilyenné a játékosok teszik, talán ez a legfontosabb, amiért az ember bele tud szeretni." |
| **Chris** | Falcon 4.0<br>Quake 3<br>Starcraft | **Falcon 4.0:** „Még mindig a legösszetettebb szimulátor PC-re. Dinamikus kampány, szuperélethű repülési modell, jobb még nem volt, s valószínűleg nem is lesz a repülőgép-szimulátorok között. Ráadásul állandóan fejlesztik, még most is, miután a kiadója megszűnt létezni."<br>**Quake 3:** „No comment. 'Szünetekben' a legjobb stuff, általában Sasa és Shoe ellen szoktam küzdeni. Segít kiengedni a gőzt..."<br>**Starcraft:** „Multiplayerben mindig változatos és izgalmas, legnagyobb erénye a kiegyensúlyozottságában és az utánozhatatlan ötleteiben rejlik. Pedig 640x480-ban iszonyúan néz ki 17-es monitoron..." |
| **Hancu** | Heroes of M&M-sorozat<br>Worms-sorozat | **Heroes of M&M-sorozat:** „Körökre osztott stratégia fantasy környezetben, borzasztóan jól kitalált és belőtt játékrendszer és játékegyensúly, éppen annyira buta AI, hogy élmény legyen megverni a túlerőt. És megvan benne a 'tápolás gyönyöre'..."<br>**Worms-sorozat:** „A funny külső mögött nagyon komoly taktikai játék, baromi jó ötvözete az ügyességi, stratégiai és taktikai játékoknak, multiban mindent üt, hihetetlenül szórakoztató." |
| **Korr.** | Icewind Dale<br>EverQuest<br>Slam Tilt | **Icewind Dale:** „Mindig várom a következő kiegészítőjét..."<br>**EverQuest:** „Néha az embernek más világba kell mennie... :)"<br>**Slam Tilt:** „Flipperprogram – jó, amikor csak 5 percem van a lazításra." |
| **Laa-Yosh** | Ultima VII<br>Ultima Underworld I-II | **Ultima VII:** „Nagyon jó az egysége: jó sztori, figyelemmel megalkotott, működő világ és interface, jól eltalált arány a felderítés-kaland-csata-tárgylista-puzzle részek között, valamint remekül megírt szövegek/szereplők és zenék. Ettől elképesztő lesz a hangulata, és teljesen magába szív."<br>**Ultima Underworld I-II:** „Hasonló okokból, továbbá a 3D korrekt használata és az ötletes pályatervezés. Ezek mind 93-95 közötti gamék ám!" |
| **Laza** | „Minden olyan játék, amelyiknek a gépigénye nem haladja meg a P75-öt, és logikát követel"<br>HOMM sorozat<br>EverQuest és kiegészítői | **Heroes of M&M:** "Egyszerűség, praktikusság, azonnali játékélmény, semmi fölösleges csicsamicsa."<br>**Everquest:** „Welcome to the real world!" :) |
| **Lily** | EverQuest és kiegészítői | „Ez az a szerepjáték, amelyben leginkább kedvemre valóan játszhatok. Druidaként, akár farkasbundában száguldozok a tengerparton, vagy egyre növekvő erejű papnőként segítem kalandozó társaimat, esetleg mágusommal fedezem fel az elementális mágia titkait, s van, amikor ifjú bárdommal énekelek Freeport kikötőjében. Mindeközben körülöttem ezrek kalandoznak, felfedezve Norrath világát. Ez a világ mindig más, kiszámíthatatlanul változik úgy, hogy közben mégis hazatér az ember..." |
| **Mocsy** | X-Wing<br>Panzer General 2<br>Dark Omen | **X-Wing:** „Rengeteg jó küldetés, szép grafika, s valami hihetetlen játékélmény. Ha Star Wars feelingre vágyom, akkor mindig ezt veszem elő. Érdekes módon a többi rész (TIE Fighter, Alliance) már nem fogott meg ennyire."<br>**Panzer General 2:** „Nagyon jó a hangulata, s eléggé nehéz ahhoz, hogy harmadszorra is kihívást jelentsen."<br>**Dark Omen:** „Nagyon nehéz, s ráadásul küldetések közben nem lehet menteni. Igazi kihívást jelent még akkor is, ha fejből tudom a pályákat és az elrejtett varázstárgyakat. |
| **Sasa** | Quake-sorozat | „Azér' mer' jó...'96 óta a gépemen." |
| **Stöki** | Starcraft<br>Worms-sorozat | **Starcraft:** „Példás játékegyensúly, egy pályához több nyerő stratégia, és az a bizonyos nagybetűs Hangulat..."<br>**Worms-sorozat:** „A játékélmény mindenekelőtt – ezt támogatja a mókás környezet, a véletlenszerű pályák és a remekül megtervezett küldetések, a legapróbb részletekig finomítható beállítások és a többféle multi-mód. Ráadásul ez a program ötperces pihire és hosszabb kihívásra egyaránt alkalmas." |

# ANACHRONOX

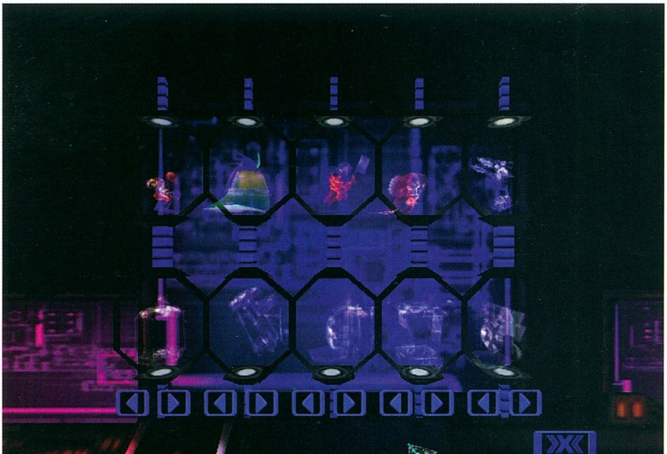
Az Anachronox az év meglepetése volt számomra. Idejétmúlt, mégis a hangulatos és játszható program iskolapéldája, nem csoda, hogy a kritikák zöme 85-90% körül értékelte. Ilyen előzményekkel szégyen is lett volna, ha nem adunk közre végigjátszást. Mivel a játék nagyon hosszú, cikkem igencsak lényegre törő lesz. Csak a legfontosabb tárgyakat és harcokat említem meg, és helyszűke miatt „lépésről lépésre" leírással sem tudok szolgálni. De egyértelmű dolgokra amúgy is teljesen felesleges kitérni – fedezzetek fel mindent, az utatokba akadó tárgyakat vegyétek fel, a boltokban vásároljatok, a kötekedő alakoknak meg kenjétek el a száját. Ezen kívül többször is beszélgessetek el mindenkivel, aki mozog (bár azt hiszem, hogy mivel RPG-ről van szó, ez is magától értetődő). Néhány kevésbé bagatell apróságot sem írtam le (APE játékok, harci képességek részletes leírása stb.) szintén a korlátozott karakterszám miatt.

A gaming guide végigjátszás részében csak a játék fő küldetéseit ismertetem, a mellékküldetésekre és a tápokra külön szövegdobozokban térek ki. Ugyan emiatt nehéz lehet majd annak a dolga, aki eme írás alapján szeretné végigvinni az Anachronoxot, viszont aki csak egy-egy konkrét információt keres (a nyolcadik Red Bipidri tartózkodási helye, Democratus negyedik harci képessége stb.), pillanatok alatt meg fogja találni. Ezzel szeretnék mindenkit arra ösztönözni, hogy először egyedül próbálkozzon meg Anachronoxszal, és csak akkor pillantson ezekbe az oldalakba, ha végleg elakadt (ez nem fog gyakran előfordulni, mivel a játék feladatai logikusak, és normál nehézségi szinten kifejezetten könnyű, így a folyamatos sikerélmény garantált). Cikkem tehát ne műláb legyen, hanem mankó – ha szabad ezzel a morbid hasonlattal élnem.

Még egy megjegyzés: biztos vagyok benne, hogy egy-két mellékküldetés mellett elmentem. Emellett az Anachronox minden, csak nem lineáris, úgyhogy elképzelhető, hogy ha más sorrendben haladtok, mint én, a játék néhányatoknál egyes helyszíneken nem úgy fog működni, mint ahogy leírtam (egy tárgy csak később jelenik meg és hasonlók). Kérlek benneteket, hogy a fentieket tartsátok szem előtt, amikor olvassátok a gaming guide-ot.

## ANACHRONOX, ELŐSZÖR

A nagy kaland nagy zuhanással kezdődik, majd virtuális titkárnőnk, Fatima kiadja az ukázt: szerezzünk munkát. Mielőtt megszakadnánk az álláskeresésben, vegyük magunkhoz a bár emeletén levő irodánkból a fényképezőgépet, majd törjük fel a belső szoba zárát, és bentről markoljuk fel készpénzkészletünket. A bárban beszélgessünk el Valestával, aki megkér, hogy keressük meg Deanamo nevű haverját. Hagyjuk el a bárt, dumcsizzunk a floaterrel, továbbmenve veressük meg magunkat, majd a szökőkútnál látogassuk meg Whackmaster Jack edzőtermét, és három leckében tanuljunk meg bunyózni. Ezután fedezzük fel egy kicsit a terepet, majd a Casinox Area-nál nézzünk ki a szökőkúthoz, és beszélgessünk az itt lebegő floaterrel, K'Conraddal is. Menjünk tovább, és a Tenementsben látogassuk meg a Frank's Flophouse szállót. Ide mindig visszatérhetünk gyógyulni, de most az „A" jelű szoba érdekes számunkra. Itt található Deanamo, akit kissé megviselt a munka, amelyet egy bizonyos Grumposnál vállalt el. Megtudjuk, hogy Grumpos a Tenements 5-ös épületében lakik, ugorjunk hát át oda, és nézzük meg a lakók névtábláit. Grumposra a C19-es szobában akadunk rá, és az átvezető mozi után rögtön kapunk is tőle egy feladatot: egy 5-ös méretű NoxGuard sisakot kell hoznunk neki. Vegyük fel a szobájából a múzeumi belépőkártyát, majd kiránduljunk egyet a Tenementsben. Hamarosan a mystech alagutak bejáratához érünk, ám ezt egy Doorlord nevű übertápos harcos őrzi. A Doorlord környékén lebzselő arc elmondja nekünk, hogy „Eddie tudja" a megoldást a Doorlord problémájára. Vándoroljunk el a Platform városrészbe, ahol a legalsó (1-es) szinten beszélgessünk az őrrel. Hosszas rábeszélés után hajlandó odaadni 5-ös méretű sisakját, ám ha ezután még egyszer beszélünk vele, már le kell csapnunk. Így vagy úgy, de szerezzük meg a sisakot, és vigyük vissza Grumposnak, aki csatlakozik hozzánk és egy fordítógépet is ad (így már minden lény beszédét meg fogjuk érteni). Amint elhagyjuk az épületet, Fatima közli, hogy talán érdemes lenne ismét meglátogatnunk K'Conradot. Tegyünk így, menjünk vissza a szökőkúthoz, és beszélgessünk a lebegő lénnyel. Újabb infókat kapunk Eddie-ről, és K'Conrad szerint el is juthatunk hozzá, ha követjük a Lucko Coldwolf nevű pasast. Menjünk vissza a Tenementsbe, de ne menjünk le a lifttel, hanem szaladjunk le a rámpákon a Barton Armshoz. Hamarosan megjelenik Lucko, menjünk utána Fatima jelzéseit követve (ha túlságosan lemaradunk, érjük utol, ha túlságosan megközelítjük, szaladjunk egy picit vissza). A settenkedés Anachronox Toursban ér véget, ahol Lucko végcéljánál végre


Piros ajtók kódja

megtudjuk, hogy Eddie a Junkyardban él, és valami „büdös, rágós" tárgyat kell ajándékozni neki, ha beszélni akarunk vele. Térjünk vissza a Fountain Spiral helyszínre, és a Zordo környéki járdáknál keressük meg azt a pasast, aki furcsán sántikálva sétál. Kunyeráljuk el tőle a zokniját – ez elég „büdös" és „rágós" lesz. Ideje, hogy meglátogassuk a Junkyardot. Az elágazásnál forduljunk balra, és hosszú, küzdősmászkálós rész után végre eljutunk Eddie-hez (érdekesség, hogy Eddie szinkronhangja a játék atyja, Tom Hall). Eddie megköszöni az ajándékunkat (a gyengébb idegzetűek itt inkább forduljanak el), és ad némi infót a Doorlordról. Szaladjunk vissza Tenementsbe, és közöljük a Doorlorddal, amit megtudtunk. Ő mutat egy másik lejáratot a mystech alagutakba, menjünk is le rajta. Küzdjük végig magunkat a föld alatt, majd teljesítsük a hajós minijátékot (kerülgessük ki az aknákat, és vegyünk fel annyi kék csillagot, amennyit csak tudunk). Haladjunk tovább, és győzzük le az első főellenséget, a Sentinelt – ez nem lesz nehéz, csak arra figyeljünk, hogy soha ne álljunk azon a platformon, amelyik felé a Sentinel fordul. A mozi után keverjünk el Anachronox Toursba, ahol a robotos fickótól vegyük meg a PAL-elemeket. Ezután menjünk vissza az irodánkba, és helyezzük be az elemeket PAL-18-ba, mire ő is csatlakozik a csapathoz. Ingázzunk át megint Anachronox Toursba, és az utazási irodában Grumpos Yammer képességével zavarjuk el a pasast a jegyautomata elől. Ezután az automatánál vegyük meg a jegyünket, és szaladjunk fel a jegyellenőrző kapu mögött. A kereszteződésnél forduljunk jobbra, és szálljunk el Sender Station felé.

### SENDER STATION, ELŐSZÖR

Mivel Sunderre szeretnénk menni, vonaljegyeket kell szereznünk, és be kell öltöznünk tudósnak, hogy beengedjenek a nagy koponyák konferenciabolygójára. Tudósigazolványokat a helyi múzeumból szerezhetünk, ha PAL-18-cal meghekkeljük az ottani datalinket. Megfelelő ruházatról szintén PAL-18 fog gondoskodni, ha feltöri a Vend-O-Mart mozgólépcsőjénél levő fenti datalinket. Jegyet három helyszínen is szerezhetünk (de ha jól emlékszem, csak kettőre lesz szükség):

- A Sendormitory felső szintjén található egyszemű, vörös fejű pasas „örömmel" odaadja a jegyét, ha egy kicsit nekimegyünk Grumpos Yammer képességével.

- Keressük meg a szabadban álldogáló, „No Salt!" pólót viselő embert(?), és szólítsuk meg. Vele egy kapcsolat-láncolat kezdődik: akivel beszélünk, mindig továbbirányít bennünket egy másik fickóhoz (mindegyiket a nyílt térségen találjuk valahol), míg végül a negyedik-ötödik pasas elárulja, hogy a helyi csatornarendszerben, a Routubesben akad valaki, akinek van Sunderbe szóló jegye. Irány Routubes, vívjuk meg az újabb harcokat, PAL-18-cal nyissuk ki a datalinkhez tartozó ajtót, és vegyük meg a jegyet a ballonkabátos goriantól.

- Látogassuk meg a GDP hotelt, beszélgessünk a doktorral, vegyük fel mellőle a rózsát, majd menjünk ki a köztéri szoborhoz, és ott szólítsuk meg azt a nőt, aki a kisgyereket és a bohócot nézi. Adjuk oda neki a rózsát, és kövessük a hotelba, ahol a dokival kölcsönösen egymásba zúgnak. Ezután beszéljünk a doktorral, aki hálából nekünk ajándékozza Sunderbe szóló jegyét.

Ha a fentieket összeszedtünk, menjünk az állomásra, ahol az 5-ös kapunál PAL-18-cal törjük meg a datalinket. Odabent adjunk válaszokat a kérdésekre (teljesen mindegy, hogy mit válaszolgatunk), és máris az „Agyvonaton" találjuk magunkat úton Sunder felé. A fülkében beszélgessünk mindenkivel (az egyik utastól még egy tuningot is kapunk a fordítógépünkhöz), és hosszabb várakozási idő után a sokadik beszélgetéskor végre megérkezünk Sunderre.

### SUNDER

Keressük meg azt a helyszínt, ahol zsaru áll egy lézeres kapu előtt. Megtudjuk tőle, hogy ha ki akarunk jutni, ki kell kapcsolnunk a lézereket. Ezután keressük meg a bárt, és az alsó szinten beszéljünk a robottal, aki néhány kártyát vág hozzánk. Még a bárban dumcsizzunk a rendőrrel, mire ő elfordul, és a diskurzus után Sly már fel tudja törni az asztalon heverő aktatáskát – jutalmunk az első lézerhez tartozó kód (493). Menjünk vissza az indulási helyszínre, és PAL-18-cal törjük meg a dühöngő zsaru melletti újságautomatát. A hálás rendőrtől megkapjuk a második kódot (507). Ezután menjük végig a mozgólépcsőknél kezdődő folyosón, és keressük meg azt az őrt, akit Grumpos le tud yammerelni, mert ő ismeri a harmadik kódot (691). Keverjünk vissza a kezdőhelyszínre, és mindhárom számítógépbe üssük be a hozzá tartozó számhármast (Fatima számon tartja a kód-lézerszín párosításokat). Ha bepötyögünk egy kódot, utána mindig húzzunk el egy kártyát a gép nyílása előtt, mert a lézer csak ekkor kapcsolódik ki. Ha már egyik lézer sem aktív, keressük meg a lézeres kapunál posztoló rendőrt, és a mozgójárdán hagyjuk el az állomást. Most már bemehetünk a Rainbow Sanctuaryba, ahol keressük Dr. Rho Bowmant. A recepciós hölgy elkísér hozzá – a nő által beütött színkódokat jegyezzük meg. Hosszabb mozi következik, amelynek végén 8 percünk marad a menekülésre – itt mindenképpen mentsünk állást. Először az odafelé vezető négy ajtón kell visszajutnunk, a kódok sorban: Piros-Kék-Sárga-Zöld, Zöld-Sárga-Zöld-Sárga, Piros-Zöld-Kék-Sárga, Piros-Piros-Zöld-Zöld. Ezután a helyi alagútrendszerben kell megtalálnunk az „Exit" felirat melletti ajtót, végül az állomáson kell elszaladni odáig, ahol Grumpos a Yammert alkalmazta a rendőrön. Elsőre valószínűleg mindez nem fog sikerülni, de ha már kitapasztaljuk az optimális utat, bőven belül leszünk a nyolc percen. Ha sikerül kijutnunk, egy minijátékban kell majd még helytállnunk (űrhajónkkal fogjuk kikerülgetni az aszteroidákat és a többi űrhajót), végül hosszú (és vicces) utazás után megérkezünk Democratusra.

### DEMOCRATUS, ELŐSZÖR

A bolygón több település található, de ebben a részben csak a Votowne nevű városban fogunk tevékenykedni. Ez az első olyan helyszín, ahol háromnál több karakterrel van dolgunk, úgyhogy űrhajónkhoz visszatérve cserélgetnünk kell majd őket. Küzdjük el magunkat a városig, és esetleg próbálgassuk ki a mystecheket a csatákban. Útközben találkozunk egy katonával, aki a tanácstermet őrzi, és csak akkor enged be bennünket, ha felmutatjuk arany szavazókártyánkat. Hogy ezt megszerezzük, össze kell gyűjtenünk a nagytanács szavazatát a várost izgató nyolc témáról (a szavazatok minden játékban véletlenszerűen változnak). A megfelelő kérdésekhez tartozó válaszokat a városban a következő helyeken gyűjthetjük be:

Zöld ajtó kódja

1. Az egyik rámpa alatt egy sarokban található két fickó és egy robot. Barkácsoljuk meg PAL-18-cal a robotot, mire hálából megkapjuk az első téma helyes voksát.

2. Kattintsunk rá bármelyik narancssárga plakátra.

3. Az első nagy csarnok végén az egyik emelkedőnél félúton két polgár beszélget. Szólítsuk meg őket, majd az egyik kérésére vigyünk neki a Jejune Juices bárból egy Quack Quack Juice italt.

4. Beszélgessünk el mindenkivel a Republic Innben, majd menjünk fel a 201-es szobába, és olvassuk el az ágyon heverő cetlit.

5. Az egyik lépcsőzeten áll egy fickó, aki a „szavazóbódét" ellenőrzi. Beszéljünk vele.

6. Egy nyílt térségen láthatunk egy dobozon álló hordószónokot, Grumposszal használjuk rajta a Yammert.

7. A Republic Inn 401-es szobájában található egy térkép, amelyet Rho Analyze képességével vizsgálhatunk meg. Ezután menjünk a második csarnok végébe a rámpa tetején található billentyűs panelhez. Használjuk a panelt, és menjünk arra a helyre, amelyet a térkép X-szel jelöl. Hitessük el az ott lézengő polgárral, hogy emberrablók vagyunk, és máris megkapjuk a kívánt infót.

8. Ezt a voksot attól a pasastól szerezhetjük meg, aki a városban legelőször szembejön velünk. Ehhez semmi mást nem kell tennünk, mint megcsókolnunk az illetőt.

Ha minden szavazatot ismerünk, keressük meg a szavazógépet, válaszolgassunk helyesen, és megkapjuk az arany kártyát. Ezt mutassuk fel a városhoz vezető folyosón álló őrnek, aki most már beenged a tanácsterembe. Ott újabb küldetést kapunk: le kell győznünk Democratus ellenségeit, a Verilent Hive-ban tanyázó űrbogarakat. Ehhez előbb el kell jutnunk a helyiek harci űrhajójához, ami egy kisebb, csihi-puhis vágta – enyhe bemelegítés a nagy űrcsata előtt.

## VERILENT HIVE

Az űrdarazsak kifüstölése minijátékkal indul. Folyamatosan lődöznünk kell a repülő ellent, miközben a bal alsó ikonra kattintgatva újratöltjük fegyverünket és navigálunk az alagutakban. Néha csomópontokhoz érünk, ilyenkor választanunk kell, hogy merre induljunk tovább. Ha kereszt alakú energiaforráshoz jutunk, lőjük ki, és újabb kapu nyílik meg - ilyenkor mindig azon kell továbbhaladni. Némi röpdösés után utunkba akad egy főszörny, akinek a fejét kell lesebeznünk, hogy újra visszakapjuk a karakterek irányítását. Innen néhány forduló után egy számítógéphez jutunk, ahol hat különböző színű láng ég. Ennél a pontnál a rovarjáratokban mászkálva minden lánghoz kell találnunk egy megfelelő színű kristályt. Ha számítógép akad az utunkba, ne habozzunk használni (Analyze képesség), ezzel újabb kapukat nyithatunk meg. Minden kristály felvételekor lesz egy kisebb harc, erre készüljünk fel. Ha megszerezzük a kristályokat, szaladjunk vissza a lángokhoz, tegyük helyükre a kristályokat, és a megnyíló járatban rohanjunk tovább. Itt egy másik, gyűrűs számítógépet találunk, illetve a rovarok királynőjét. Ez utóbbit fegyverrel nem lehet megsebezni, ezért csak msytechhel és harci képességekkel támadjuk. Ha harc közben elmozdítjuk mindkét fehér kristályt, a királynő nem fog tudni újabb rovarokat idézgetni. Végezzük be a hentesmunkát, és nézzük végig Democratus megmenekülését. Ezután visszajutunk Sender Stationbe, és Democratus is csatlakozik a csapathoz.

## SENDER STATION, MÁSODSZOR

Eldönthetjük, hogy Rho vagy Grumpos küldetését teljesítjük először – én az előbbit javaslom, mivel Rho nyomorát (két alkatrész kell neki) helyben is orvosolhatjuk. Vigyük le a doktornőt a Routubesba, a csatornarendszer végébe (oda, ahol a halott fickót fényképeztük Rukhnak). Analyzezal fejtsük meg az elromlott ajtó melletti tervrajzot, majd a fali panel birizgálásával nyissuk ki az ajtót. Ezután fedezzük fel a Routubes további részeit: balra egy mugmug településhez jutunk, jobbra pedig a vöröslámpás negyedbe (Slyt a lányok már régi ismerősként köszöntik). Ez utóbbi helyszínen a Rho-Grumpos-Sly összeállítással látogassuk meg Slutopiát, és beszéljünk Keevsterrel. Ő az Orange Navelbe irányítja a csapatot, és megkér, hogy keressük meg ott elvesztett jegygyűrűjét. Sétáljunk tehát oda, fizessünk egy menetet, majd amikor a lányt követve felmegyünk a szobába, gondoljuk meg magunkat, és kutassuk át a 2-es szobát. Egy köhögő Bipidrit találunk, akire rá kell klikkentenünk, hogy kiköpje, amit lenyelt – a jegygyűrűt. Vigyük vissza az ékszert a gazdájának, aki azt javasolja, hogy szólítsunk le egy bizonyos Phunkee Collins nevű illetőt a Cold Sweat Sex Machine-ben. Nosza, ugorjunk át a CSSM-be, beszéljünk a csapossal (ő Phunkee), aki Stiletto magánszáma után odaadja az egyik, Rho által áhított alkatrészt. Rohanjunk vissza a Loungeba, és máris PAL-18 szólóküldetésében találjuk magunkat. Guruljunk a múzeumhoz, és a datalink hekkelése után menjünk be. Haladjunk jobbra, és másszunk be a szellőzőbe. Bent kisebb labirintus fogad, ahol azért mindig akad egy feltörhető datalink, amely a továbbvezető utat nyitja meg. Hekkeljük át magunkat a datalinkeken, és az útvesztő végén másszunk le a múzeumba. Lent guruljunk végig a dobozokon, törjük meg az újabb datalinket, majd megint menjünk fel a dobozokra, és most már a roboton keresztül át tudunk jutni a másik hiányzó alkatrészhez. Újabb mozi kíséretében Stiletto is beáll a csapatba, ki is próbálhatjuk a helyszín egyik falikapcsolóján Throw Loonie képességét. Ezután irány a kocsma, majd Rho különgépével Hephaestust fogjuk meglátogatni.

## HEPHAESTUS

A játéktér hatalmas, úgyhogy Sly szólóküldetésében mindenre kiterjedő, felfedező körúttal indítsunk. Hamar kiderül, hogy a főtemplomba kellene bejutnunk valahogy. Térjünk be Le Sommeilbe, és az alvó fickó mellől vegyük fel a szállítólevelet. Ezt adjuk a torony bejárata melletti liftnél álló robotnak, mire ő arrébb áll. Lentről a billentyűzetet használva hívjuk le a liftet, majd menjünk fel, és bújjunk el a teherautó szállítmányában. Újabb átvezető animáció után már a templomban kapjuk meg az irányítást, ahol a főapát két küldetést ad. Először három eltűnt misztikus kulcsot kell megtalálnunk neki. Szaladjunk a szentélybe (a sarkon álló fickó mindig útbaigazít bennünket, bármit is keresünk a templomban), és fotózzuk le az ott talált kőport. Mutassuk meg a képet a főapátnak, és ő megengedi, hogy ezentúl a mystech gyárba is belépjünk. Menjünk le a gyárba a lifttel, és keressük meg Peter Malloyt. Ő Angela nővérre tereli a gyanút; menjünk is vissza, és közöljük ezt a főapáttal. Érdekes rész következik: minden gyanúsított másra keni a balhét, úgyhogy sokat fogunk mászkálni (minden újabb gyanút osszunk meg a főapáttal), és az útbaigazító gyereket is többször meginterjúvoljuk majd. Angela nővértől Liseria nővérhez vezetnek a nyomok, tőle Thomas Littonhoz, majd Flammarion könyvtároshoz – ez utóbbinak kőpormintát kell vinnünk a bennünket ideszállító teherautó mellől. Flammarion meg-

## CSALNI KELL?

Sajnálatos módon az Anachronox igen bugos lett, ezért néha nem is lehet továbbjutni a játékban. A cheat ilyenkor megengedhető eszköz, és szerencsére az engine támogatja a kisebb csalásokat (egy helyen én is kénytelen voltam noclipet alkalmazni, mert a játék a papok két küldetésének teljesítése után sem engedett be a Tower of Nine Enigmasba). A cheatelés előfeltételeként először valamilyen szerkesztőprogrammal (például Notepaddel) át kell írnunk a játék könyvtárában található \Anachronox\Anoxdata\Configs\Default.cfg-t. Keressük meg a 'set debug 0' sort, és állítsuk át a 0-át 1-esre. Mentsük el a fájlt, és indítsuk el a játékot. Ilyenkor a programtól folyamatosan kapjuk a debug-üzeneteket, nem kel tőlük megijedni, nem okoznak semmi rosszat. Az Esc alatti billentyűvel (az enyémen ~ jel van) hívjuk le a Quake 2-motor konzolját, és írjuk be: invoke 1:86. A ~ billentyű újbóli megnyomásával lépjük ki a konzolból, és máris a debug menüben találjuk magunkat. Itt némi angoltudással már el tudunk igazodni, a HP-állítástól a mestervizsgáig bármit megtehetünk. A konzolból még három parancsot érdemes futtatni: a noclip a jól ismert „falonátjárást" kapcsolja ki-be, a battlewin hatására minden csatát megnyerünk, a map(<térkép neve>) pedig egy bizonyos helyszínre visz. (A térképek azonosítói: tours, tours2, bricksb, hovel, rowdys, bricksd, whacks, zordos, mmuseum, onegate, bricksc, casinox, tenements, bricksc2, franks, grumpos, mystech1, mystech2, sewagic1, sewagic2, slounge, museum, vendomart, senderss, scommons, sendormitory, routubes1, routubes2, mugmug, redlight, sexmach, orange, tubbies, slutopia, starport, labbuilding, servicetunnel, sunstrip, votowne, chamber, republic, warshipbay, hephpoor, hephaestus, hephtower1, hephtower2, hephfactory, hephpipes, hephlava, levant1, levant2, levant, kraptonbay, kraptonmaze, kraptonjail, ballotine, baltown, doren, waugees, whitendon, whitecaves, tensil, temple, commiteon, commbase, limbus, crevicelanding, crevice.) Aki jobban bele akar kukkantani a játék motorjába (bár szerintem ez kockázatos móka), az még kurkásszon a menüben, esetleg próbálja ki a következő konzolparancsokat: exec noxdrop, exec noxdrop_ai, exec bed, exec envshot. Én ez utóbbiakkal inkább nem kísérleteztem, mert minden fellelhető fórumon azt írták, hogy „csak saját felelősségre"...

állapítja, hogy a két kőporminta ugyanolyan. Faggassuk is ki a teherautó mellett tébláboló Restlin Brewstert, aki most már minden kétséget kizáróan Angela nővérre vall. Beszéljünk az apáttal, majd a szórakoztató negyedből szedjük fel Stilettót, és szaladjunk vissza a templomba Angela szobájához (egy gyertya ég előtte). Stilettóval nyomjuk be a szobaajtó melletti nagy üvegablakot, és a párkányon végighaladva lépjünk be Angela otthonába. Sly szóval tartja a nővért, ezalatt Stilettóval átkutathatjuk a szobát. Egy feljegyzés képében újabb nyomra lelünk: az Eco Barba kell mennünk. A bárban itassuk le Feliciát, majd ugorjunk át Le Sommeilbe, és nyissuk ki a 3-as szobát, ahol végre megtaláljuk a kulcsokat. Az apát másik küldetésében a gyár mélyéről kell felhoznunk valami folyadékot. Először liftezzünk le a gyárba, és keressük meg azt az embert, aki 4 szifon kicserélésére kér bennünket. Másszunk le a pasas mellett, és a mérges gázos labirintusban a térképre rá-ránézve cseréljük ki a négy szifont (ha nagyon mérgeződnénk, nyomjuk meg az F11-et, hogy használjuk a fickó által adott méregszűrőt). A sikeres csere jutalmaként munkaadónk megadja a mellette levő lejáró kódját (49665), így most már lemehetünk a Sluice Gate Control helyszínre. Lent a sok zárt biztonsági ajtó mellett elszaladva keressük meg a láva felett irányítható liftet. Liftezzünk át szemközti platformra, vegyük fel a kart, majd irányítsuk át magunkat a fenti, fal melletti áramforráshoz. A karral állítsuk vissza az áramellátást, majd a láva közepén levő platformon a piros gombbal vegyünk mintát a folyadékból. Liftezzünk fel oda, ahol a kart találtuk, és a minta becsurgatása után szaladjunk tovább. Körkörös terembe érünk, amelynek a legalján megtaláljuk a biztonsági ajtókat nyitó kártyát. Ezután időre kell cselekednünk: nyomjuk meg alulról haladva minden szinten a gombot, majd a kis ajtókon kisurranva és a rámpán felrohanva érjük el a következő szintet. A legfelső szinten még az idő lejárta előtt nyissuk ki a kártyával a zárt ajtót, és innen már ismerős helyszínre jutunk vissza. Tárjuk szélesre a kártyával a biztonsági ajtókat, és vegyünk fel minden tápot. Valahol itt lesz a Fluid Dispenser, amely az apát által kért folyadékot rejti. Vigyük vissza a szmötyit az apáthoz, majd keressük meg Grumpost és Stilettót, s látogassuk meg a nagy könyvtárat. Hosszas magyarázkodás következik az Elementorról, majd a csapat ismét összeáll. Kérjünk kihallgatást az apáttól, aki újabb küldetést varr a nyakunkba: lezavar bennünket Mysterium Levantba, ahol egy ipari pumpát kell megjavítanunk. Induljunk balra, és keressük meg a fali panelt, amely egy hidat aktivál. Keverjünk el a hídhoz, törjük fel a faliszekrényt, és állítsuk vissza az áramkört. Szaladjunk el az így helyrehozott generátorhoz, ahol az újabb fali panelen újabb alkatrészt reparálhatunk meg. Fussunk vissza a kezdeti elágazáshoz, és a középső ágban használjuk a számítógépet, majd hagyjuk el a helyszínt a jobb oldali ágban kinyíló kapun. A következő Levant szintre érünk, ahol az előzőekhez hasonlóan járjunk el: keressünk és aktiváljunk fali paneleket, és így előbb-utóbb átkeveredünk ezen a szinten is – senki sem fog itt elakadni. Ezen a pályán találunk a feltörhető rácsos ajtó mögött egy ládát, ebből mindenképpen vegyük fel a Mysfac Circuit Breakert. Ezután már elhagyhatjuk ezt a szintet is a csille mögött, a sikló által betört falon keresztül. Lineáris, küzdősebb rész következik, amelynek végén nagyon durva főszörnyet kell legyőznünk (először érdemes kikapcsolni a számítógépeket, hogy a Monsta' Zolee ne tudja elénk köpködni a spanjait). A csata után javítsuk meg az itteni pumpát, majd kérjünk kihallgatást a főapáttól, és hagyjuk el Hephaestust.

### SENDER STATION, HARMADSZOR

Hephaestus körülbelül a játék felénél van, ám innentől kezdve az arányok egy picit megváltoznak, ugyanis az Anachronox második fele jóval butább, mint az első. Több a harc és kevesebb az elakadási lehetőség, ezért innentől a leírással is gyorsabban fogok haladni. A lávabolygóról megint Sender Stationre kerülünk vissza, és a program hátralevő részében ez a műhold tranzithelyszínként fog funkcionálni. Emiatt külön nem is említem meg a továbbiakban. Limbusra a Sly-Stiletto-Democratus trióval induljunk el.

### RICTUS ŰRHAJÓJA

Limbusra nem jutunk el, mert elkap bennünket Rictus, a testet öltött negatív képregényhős. Ekkor újra viszonylag lineárisabb rész következik sok-sok harccal, csak a piros és a zöld ajtók nyitása okozhat gondot. Az első helyszínen találunk egy hologramot, amely változtatja az alakját – jegyezzük meg az alakok sorrendjét. Szaladjunk tovább, és győzzük le az öt különböző szörnyfajtát. A szörnyek „fészkeiben" jegyezzük fel az egyes ellenfelekhez tartozó hologramokat, majd az utolsó teremben (ahol minden szörnytípusból támad ránk egy) hangoljuk össze a kódot bekérő gépnél a szörny-hologram kombinációkat (1. kép). A piros ajtók kinyílnak, és némi mászkálás után újabb kódot üthetünk be. A zöld ajtó nyitásához a hologramokhoz tartozó szörnyeket kell sorba állítanunk a hologramshow-ban megjelenő formák változási sorrendje szerint (2. kép). Ha mindent jól végzünk, megküzdhetünk Rictusszal – a harc végén Rictus börtönében térünk magunkhoz. Menjünk oda a börtönben lebegő sárga lényhez, aki morcos, mert ki kellene mennie a toalettre. A túloldalon vegyük fel a kutya előtti tálat, vigyük a sárga lényhez, és pisiltessük meg. Ezután adjuk vissza a tálat a kutyának, aki elárulja, hogy a bejárat mellett áll egy láthatatlan ember. Menjünk oda, és „ráérzésből" az ajtó mellé kattintgatva beszéljünk hozzá. Emberünk elárulja a kód végét (92), a kód elejét pedig a fali piros gombot őrző fickótól tudhatjuk meg

MELLÉKKÜLDETÉSEK

**ANACHRONOX**

- Casinox egyik folyosóján egy Maria Black nevű nővel találkozhatunk, aki egy bizonyos Simon Langert akar megölni, csak nem tudja, hogy hol lakik. Simont a Tenements 5-ben a C05 jelű szobában találjuk meg. Kopogjunk az ajtaján, és 25 dolcsiért (hiába kérünk több pénzt, csak ezt adja meg) áruljuk el neki, hogy mit hallottunk. Ezután még visszamehetünk Mariához, és 50 loonie-ért elújságolhatjuk neki, hogy hol lakik Simon…

- Amikor Grumpos már a csapatot erősíti, beszélgessünk a Ghalla előtti térségen lebzselő brebulanokkal, akiknek „szimmetrikus kristályfára" fáj a foguk. Látogassuk meg a Junkyardot, verekedjünk magunkat végig rajta, és az elágazásnál haladjunk tovább jobbra. Egy kisebb túrát követően ráakadunk a kristályfára, ezt vigyük vissza a brebulanoknak.

- A Mystech Museum vezetőjétől két feladatot is kapunk. 200 pénzért és egy HealGrease Plusért le kell fotóznunk az Anachronox szimbólumokat (lásd a „Csak gyűjtőknek" szövegdobozt), és el kell szállítanunk neki az Anachronox Toursnál található szimbólumot (ezért 400 loonie-t kapunk). Ez utóbbit akkor kaparinthatjuk meg, ha bemegyünk az utazási irodába, és a személyzeti ajtón át felosonunk az erkélyre.

- Anachronox Tours alsó járataiban áll egy őr, aki 75 pénzzel honorálja, ha sikerül lefotóznunk neki egy gyorshajtót. Az országúti ámokfutó ott húz el nem messze az őrtől, úgyhogy ezt a feladatot hamar teljesíthetjük.

- A Fountain Spiral helyszínen, a Zordo felé vezető úton álldogáló alaktól kapjuk meg a Red Bipidri-küldetést (lásd a „Csak gyűjtőknek" szövegdobozt).

- A Fountain Spiral egyik kijáratánál áll egy őr, akitől 500 dollárt kapunk, ha viszünk neki 5 különböző brebulanról készült fotót. Mivel Anachronoxban hemzsegnek a brebulanok, ez nem lesz nehéz feladat. Én lekaptam a Ghallánál ejtőző két brebulant, a Tenementsben ácsorgó kettőt és a Casinoxban találhatót, de Zordónál, Whackmaster Jacknél és az Anachronox Toursban is találkozhatunk ezzel a fajjal.

- Deanamo odaadja Valesta karvédőjét, amelyet visszavihetünk gazdájának, de szerintem érdemesebb megtartani és használni.

- Rukh detektív az Anachronox Toursban adja első küldetését (bővebben lásd Sly ismertetésénél).

- Zordótól nem messze álldogál egy Yerocan nevű fickó, akitől Detta erődjének tervrajzát kaphatjuk meg. Ezt vigyük el a bárba Marinának (200 dolcsi). Beszéljünk megint Yerocannal, és teljesítsük az újabb küldetést – a szökőkútnál mászkáló gyanús alakot kell neki lefotózni (Eluder Band a jutalom). A Marina-Yerocan ellenállócsoporttól még egy feladatot kaphatunk: a Platform Area harmadik szintjén várakozó goriant kell legyaknunk egy használt Shield Cellért cserébe.

- A játék végén a mystech alagutakban megmérkőzhetünk a Doorlorddal. Csak bénítással megyünk ellene valamire, ezért Sly mellé Democratust és Pacót érdemes beválasztani sok-sok gyorsító karpereccel. Ha Democratusnak összejött már egy Tractor Holdra való energia, támadjunk Slyjal, majd utána AZONNAL Tractor Holdozzunk Democratusszal. Pacóval várjuk meg, amíg Democratus megint harcképes lesz, majd támadjunk be valamelyik ütéssel, és ezután is rögtön használjuk a Tractor Holdot. Ha a fentieket ismételgetjük, a Doorlord meg sem tud ütni bennünket: folyamatosan le lesz bénítva, miközben ketten is gyalulják lefelé azt a 135-140 000 életerőpontját.

**SENDER STATION**

- Vegyünk egy italt a Lounge of Commerce csaposánál, Mulafey-nél, aki egy Hermano nevű illetőhöz küld el bennünket. Keressük meg Hermanót, majd menjünk a múzeumban tartózkodó brebulan tudóshoz. Ő az állomáson várakozó asszisztenséhez zavar el a papírjaiért. Beszéljünk többször az asszisztenssel (elsőre rossz papírokat ad oda), majd vigyük a fecnit a tudóshoz, és markoljuk fel a küldetés jutalmát (50 zsé).

- Szintén a Lounge-ban kapjuk meg a TACO-küldetést (lásd a „Csak gyűjtőknek" szövegdobozt).

- Rukh detektív második küldetését az állomáson kapjuk meg, a harmadikat pedig a vöröslámpás negyedben, miután visszatértünk Democratusról (bővebben lásd Sly ismertetésében).

- Amikor már másodszor vagyunk itt, meglátogathatjuk a mugmugokat. Ez a népség mossokat (mohákat) gyűjt, és értékes tárgyakat ad azokért cserébe. Hat mossot találhatunk a játékban, a nevükből kitűnik, hogy melyiket hol, egyik sincs olyan nagyon eldugva. A mossokért cserébe a következő tárgyakat kapjuk: Sunder Moss – Circlet of Safety (nagyon jó védő karperec), Hive Moss – Resonance Crystal (fegyver Democratusnak), Hero Moss – MugMug Sluggicell (pajzs), Waugee Moss – 2-1-es Elementor Host, Monk Moss – Firestorm mystech, Wild Moss – egy medál, amiért Frank's Flophouse-ban megkapjuk Sly legjobb fegyverét.

- A mugmugok felé vezető úton összefuthatunk egy coriannal, akitől egy receptet kapunk. Ezt adjuk oda a Cold Sweat Sex Machine-ben ácsorgó brebulannak, aki 275 dollárt vág hozzánk.

- Miután visszatérünk Hephaestusról, az állomáson találunk egy brebulant, aki a tablettáit keresi. Ha visszavisszük neki a gyógyszert (a szabadtéri szobor mögött találhatjuk meg), 250 loonie-t kapunk tőle.

**DEMOCRATUS**

- A második csarnokban találunk egy robotot, aki „Lost-and-Found Beebohbot" néven mutatkozik be, egyébként pedig ő a helyi talált tárgyak osztálya. Ha beszélünk vele, mindig ad egy véletlenszerű küldetést, amely minden esetben egy városban elvesztett tárgy megkeresése. Nagyon kevés pénzt (5-10 loonie körüli összeget) kapunk a tárgyak visszaszolgáltatásáért, de ha sokszor teszünk a robot kedvére (ez legalább 10-12 tárgyat jelent), akkor extra küldetést kapunk: egy nagyon pici, és ezért igen nehezen megtalálható tárgyat (például fogat) kell visszavinnünk neki. Ha ez is sikerül, egy táposabb tárgy lesz a jutalmunk. Állítólag néha a Shadow Bracer is leeshet, amely sebezhetetlenné tesz (nekem valamilyen gyorsító karperec jutott).

**VERILENT HIVE**

- A gyűrűs számítógéphez is összeszedhetjük a hat kristályt, ez esetben egy remek mystech (Psicast) üti a markunkat. Több ajándékot sajnos nem lehet kihúzni a gépből, viszont a kristályok dörzsölgetésével annyit harcolhatunk, amennyit akarunk, ami egyrészt gyors szintlépéseket eredményez, másrészt a pénztárcánkra van jótékony hatással.

**HEPHAESTUS**

- Ha teljesítjük a főapát küldetéseit, bebocsáttatást nyerünk a Tower of Nine Enigmasba. Itt készítsünk egy-egy fényképet a kilenc kamráról, és vigyük el a képeket a templom előtt álldogáló újságírónak (900 dolcsit vághatunk ezért zsebre). A kilenc képet egyszerre kell leszállítani, ezért érdemes csak a Red Bipidri-küldetés után visszajönni, hogy legyen elég hely a fotóknak.

- A Moon Burgerben beereszthetjük PAL-18-at a nyerőgépbe. Minél tovább engedjük játszani, annál értékesebb cuccokat talál. Ezek közül csak PAL-18 legjobb fegyvere, a Cordicorps Saneslayer érdemel említést (bővebben lásd PAL-18 leírását). Illetve, a Planetanachronoxon többen állították, hogy 420 perc után PAL-18 Shadow Bracerrel jött ki (sebezhetetlenné tevő karperec), de hiába engedtem be valami kilenc órára (egy éjszakára bekapcsolva hagytam a gépem), az említett fegyvernél táposabb cucc nem esett le.

- A szegénynegyedben áll egy nő, aki arról beszél, hogy régen zsoldos volt. Ha leszólítjuk Stilettóval, fegyvert kapunk tőle.

- Ha megszólítjuk a szórakoztató negyedben a szemetes előtt álló papot, játszhatunk nála zsákbamacskát, illetve „szemétbemacskát". Nekem elsőre sikerült kiguberálnom a kukából egy HealGreaset.

**LIMBUS**

- A harcok után az egyik vigil érdekes küldetést ad: 10 elcsatangolt baby hyraxot kell visszavinnünk neki. A baby hyrax olyan, mint egy tengerimalac, csak baromi gyorsan mozog, ezért igen nehéz elkapni (tulajdonképpen csak akkor sikerülhet, ha éppen az útjában álunk). A bejárati kapu mögötti térségben két hyraxot találhatunk, a következő csarnokban (ahol a vigilek egy oszlopnál imádkoznak) hármat, a szökőkútnál egyet, a trónterem előtti kanyargós térségben pedig négyet. Ha mindet összeszedjük (ajánlatos minden „vadászat" előtt menteni), a hyraxok gazdája egy Regenrgy Ringet ad (regeneráló karperec, de nem olyan tápos, mint amilyennek hangzik).

## SYLVESTER 'SLY' BOOTS

Sly a játék főszereplője, kiégett magándetektív, aki élettől kapott pofonjait megpróbálja önfeledt alkoholizmusba fojtani. Ha ennek a lecsúszott alaknak esetleg sikerül megmentenie az univerzumot, csak azért fogja megtenni, hogy végre nyugodtan lehajthasson két feles között egy harmadikat. Egyébként sötét titok köti össze őt, Stilettót és Fatimát.

**Képesség:** Pick Lock – A „rablóból lesz a legjobb pandúr" szólás fordítva is működhet, hiszen Sly különleges adottsága nem más, mint a ládák és ajtók zárjainak feltörése. A képességhez tartozó minijátékban egy vibráló kütyü segítségével kell időre számkódokat megfejteni. A szerkezet klikkelésre megmutatja, hogy egy adott számérték mennyire áll távol a megfejtéstől. Minél hosszabb a vibrálás után megjelenő csík, annál közelebb állunk a megoldáshoz. Ha például a kód 4, akkor a 3-as és az 5-ös szám csíkja igen hosszú, ellenben a 9-esé igen rövid. A csík alapján kitalálható, hogy körülbelül mi lehet a kód. Mester fokozatban a játékhoz tartozik egy stopper is, amellyel bármikor visszaállíthatjuk az óra számlálóját 10 másodpercre.

**Mestervizsga:** Rukh detektívtől kapjuk, ha minden küldetését teljesítjük. Először Anachronox Toursban találkozunk vele, és a Tenements 5-ös lakóházába zavar el bennünket, hogy egy bizonyos Kewp nevű alak lakásában keresgéljünk neki bizonyítékot (a Fatima otthonához hasonló life cursor lesz az). Másodszorra Sender Station várójában akadunk össze vele, ekkor az állomás csatornáiban (Routubes) kell lefotózni neki „valami gyanúsat". A felső csatornarendszer végén az elromlott ajtó mellett egy hullát találunk – ez eléggé gyanús lesz detektívünknek. Végül, harmadszor Sender Station vöröslámpás negyedében beszélhetünk vele, ekkor némi kérdezősködésre biztat bennünket – a kifaggatandó illetőt a negyedben találjuk, Slutopiában (a Cold Sweat Sex Machine csaposa is odairányít bennünket).

**Harci trükkök lelőhelyei**

**Fatima Screen:** Kezdéskor megkapjuk.

**Flash Blind:** Rukh detektív adja, miután teljesítjük első küldetését.

**Aerial Trigger:** Democratuson, a whitendoni szólóküldetésben szerezhetjük meg a hóbarlangokban található ládából.

**Cap:** Boots irodájában akadhatunk rá egy ládában, amelyet csak mesterfokozatú zárfeltöréssel lehet kinyitni. De néha boltban is árulják.

**Tápos fegyver:** Ha a Wild Mosst elvisszük a mugmugokhoz, kapunk egy medált, amelyet az anachronoxi Frank's Flophouse-ba kell elvinnünk. Ott „kopogtassunk be" a csak mesterfokozattal nyitható ajtón, majd adjuk oda a medált a szoba lakójának, aki hálából a Stargent Decimater nevű csodával ajándékoz meg bennünket.

## GRUMPOS MATAVASTROS

**A szerepjátékok nagyszakállú varázslójának anachronoxi megfelelője. Bogaras, tudálékos vénember, aki egész életét a mystech-ekben rejlő titkoknak szentelte, ennek megfelelően nem nagyon lehet vele másról beszélni. Önfejűségének köszönhetően gyakran külön utakat jár, és nem mindig hajlandó csatlakozni a csapathoz.**

***Képesség:*** **Yammer – Grumpos képes órákig beszélni a semmiről. Banális ostobaságait olyan elképesztő mennyiségben tudja a gyanútlan hallgatókra zúdítani, hogy többen nem bírják cérnával, és inkább megválnak valamelyik értékesebb tárgyuktól, ha Grumpos cserébe elhallgat. A Yammer minijáték roppant egyszerű: Grumpos tüdejét kell teleszívni levegővel, ehhez pedig mindig azt az iránybillentyűt kell nyomogatni, amelyik tüdőoldal pulzál. A klaviatúra-csapkodásra a levegőt jelző oszlop felszökik – ha ez megtelik az idő lejárta előtt, a Yammer sikeres. A mesterfokozatban néha mindkét tüdő villogni kezd, ilyenkor a fel-le gombokat ajánlatos használni.**

***Mestervizsga:*** **Mielőtt elmennénk Hephaestusra, alkalmazzunk egy kis Yammert a Sender Station hephaestusi termináljánál várakozó Gnosticus atyán, mire ő továbbképzi Grumpost.**

**Harci trükkök lelőhelyei**

**(Megjegyzés: Grumpos újabb harci képességeit megszerzésük után aktiválni kell – ezt csak a Sender Stationon található Vend-O-Mart helyszín Pay2Pray kápolnájában tehetjük meg.)**

***Yammer:*** **Kezdéskor megkapjuk.**

***Staff Sweep:*** **Az anachronoxi Whackmaster Jackben vágják hozzánk, ha beszélünk a magas izomtibivel.**

***Heal Field:*** **A Vend-O-Mart mozgólépcsőjének tetején álló pacákkal kell lezavarni egy párbeszédet.**

***White Light:*** **Később vehetünk egyet a Pay2Pray-nél, de a Tenementsben található Barton Arms alatt lebegő floater ad egyet ingyen is (szintén csak a játék vége felé).**

***Tápos fegyver:*** **Az ideális gyilkoló eszköz neve Stargent Enerstrike, és Limbuson szedhetjük fel, ha a nagy Dark Servant-harc után kinézünk a szabadba. Az egyik mellékágban egy hulla mellett találhatjuk meg, már messziről látszik a csillogása.**

(61). Üssük be Paco börtönénél a teljes számsort (6192), majd nézzük végig a mozit, amelynek végén Democratus újra megnő, mi pedig szétszóródunk a bolygón.

### DEMOCRATUS, MÁSODSZOR

Három szólóküldetést kell teljesítenünk, hogy az ezúttal már Pacóval erősített csapat ismét összeállhasson. Először Sly fog megoldani egy bűntényt Whitendon városkában, ahol emberek tűnnek el. Keressük meg a polgármestert, aki eligazít bennünket, majd kizavar nyomokat keresni. Menjünk a fogadó elé, fotózzuk le a szétszaggatott kerítést, majd keressük meg azt a házat, ahol a legutóbb eltűnt gyerek lakott. A háztól nyomok vezetnek a földön (olyan, mintha valakit végigvonszoltak volna a hóban), ám a nyomok egy fánál eltűnnek. Ezt is fényképezzük le, majd célozzuk meg azt az emelkedőt, amelyik a polgármester házától nem messze található és egy nő áll a tetején. Odafent az egyik tetőn karomnyomokat találunk, kapjuk lencsevégre. Mutassuk meg a három képet a polgármesternek, aki megbíz bennünket a hóbarlangok felkutatásával. Az akció előtt pihenjünk egyet a fogadóban, és amíg Sly alszik, Paco is elvégzi a küldetését. Képregényhősünk egy katonai táborba kerül, ahol éppen egy eltűnt kislányt keresnek. Pacónak sokat kell majd beszélgetnie a helyiekkel, ugyanis a katonák egyik embertől a másikig küldözgetik őt. A hallott személyi kódokat írjuk fel, és dumáljunk mindenkivel, amíg el nem jutunk à sátorban posztoló főfejeshez. Ezt követően használjuk Rage Might képességünket az egyik közlegény mellett füstölő szerkezeten, mire megszólal a riadó, és a főhuszár kiballag a sátorból, hogy személyesen járjon utána a történteknek. Ekkor rohanjunk a sátorba, nézzük meg a térképet (a sarkában levő szöveg kezdőbetűi: C, A, G, E), majd üssük be ezt a kódot (CAGE) a térkép alatti készülékbe. Ekkor újabb titkos azonosítót kapunk (65712), amelyet a tábor bejáratánál használhatunk, és így elhagyhatjuk a helyszínt. Hosszabb, küzdelmes rész következik, amelynek végén egy katonai bázishoz érünk. Odabent Rage Mighttal üssük ki a hangfalra emlékeztető szerkentyűket, majd keressük meg a garázsból nyíló ajtó mögötti vezérlőtermet. Ott nyissuk ki a liftet a piros gombbal, majd időre (45 másodperc alatt), villámgyorsan fussunk le a lifthez (előtte tanulmányozhatjuk a kistérképet). A lift után végre megtaláljuk a kisgyereket – engem csak az érdekelne, hogy ez a csöppség hogyan verekedte át magát az idevezető kanyonokon, a szörnyeken és a bázis védelmi rendszerén... Stiletto szólója következik: a waugee-k a Doren erdei támaszpontot terrorizálják, ezért ki kell irtani a szőrös kis mocskokat (egyébként ez a helyszín egy az egyben a Jedi visszatér paródiája). Beszélgessünk mindenkivel, és keressük meg a két bázist. Az egyiknél megkapjuk a feladatot (kétszer kell beszélni az illetékessel), a másikon pedig a szállásmesternél kérezkedhetünk be a hálóterembe az eligazítás után. Aludjunk egyet, majd gyilkoljuk halomra az ewok-utánzatokat, a küldetés végén pedig a waugee-k főnökét. Ezután a bázison jelentsük a misszió sikerét, beszélgessünk egyet Juliannel, és hagyjuk el a tábort. Az irányítás ismét Slyhoz kerül, ezúttal teljesen lineáris gyilok-futam következik: mindenkit gyakjunk le a hóbarlangokban, aki él és mozog. A főszörny halála után Stiletto felszed bennünket a whitendoni fogadó előtt, majd a csapat újra egyesül, és visszakerülünk Democratus tanácstermébe. Innen menjünk a Republic Innbe, aludjunk egyet, és utazzunk vissza Sender Stationre, ahonnan ezúttal már tényleg Limbus felé fogjuk venni az irányt.

### LIMBUS

Limbus külső helyszíne is lineáris, csak a szokásos harcok fog-

ják nehezíteni a vigilekhez vezető utunkat. A vigilek kapuja előtt egy gigacsatában 6 szalamandraszerű őrt kell legyalulnunk (ezek közül csak az első három sebezhető, és folyamatosan cserélgetik egymást). Ezután a vigilek elsírják bánatukat, miszerint az univerzum ellen áskálódó hatalom sötét szolgái akarják tönkretenni bolygójuk békés idilljét. Hamarosan várható is tőlük egy támadás, ezért ha már úgyis itt vagyunk, segítsünk nekik. Három emberünket három helyre kell vezényelni: egyikük felmegy a felszínre gépágyú-kezelőnek (itt nem harcolni kell majd, hanem egy minijátékban szétlőni minél több űrhajót), a másik két tag pedig a település két stratégiai pontján segít a vigileknek. Miután a csaták rendben – és remélhetőleg a mi győzelmünkkel – lefolynak, elnyerjük a békafejű nép bizalmát, és megosztják velünk minden titkukat. Az utolsó utazás következik: repüljünk vissza a jó öreg Anachronoxra, ahol aztán az univerzum nem fogja megúszni a megmenekülést...

## ANACHRONOX, MÁSODSZOR

Detta eddigre már a bolygó teljhatalmú urává vált, kijárási tilalom és agresszív őrök fogadnak bennünket. A múzeumot kifosztották, a Frank's Flophouse egyik szobájában pedig Rukh detektív hullája fekszik – itt az ideje, hogy rendet rakjunk. A bárban keressük meg Rowdyt, aki megkér bennünket, hogy szerezzük vissza Dettától Echo Gate kulcsát. Menjünk Anachronox Toursba, és a terminálnál vegyük jegyet OneGate Stationbe (mivel Boots le van tiltva, valamelyik másik karakterrel vásároljunk). Ezután menjünk fel, és utazzunk el OneGate-be. Ott keressük meg

### DR. RHO BOWMAN

Rho doktornő Sunder megbecsült professzora, a mystech-kutatások avatott szakértője. Ebből következik, hogy állandóan Grumposszal folytat tudományos diskurzusokat, és jó okostojás módjára a többiekre hagyja a munka dandárját. Igazi bölcsészlány a jövőből – nagy elme, de nincs sok gyakorlati érzéke (értsd: harcban valamivel gyengébb a többieknél).

*Képesség:* Analyze – Rho képes bonyolultabb tervrajzokat, feljegyzéseket elemezni, logikus összefüggéseket találni, és nem egyszer fogja így továbbrugdosni a csapatot a kaland során. Az Analyze szintén logikai minijáték: egy bizonyos ábrából kell eljutnunk egy másikba úgy, hogy az ábrák közé újabb alakzatokat illesztünk. Az egymás mellett álló elemeknek színükben vagy alakjukban egyezniük kell, és e szabály szerint kell teljes alakzat-láncot létrehoznunk időre a sikeres Analyze-hoz. Mesterfokozaton az alakzatok már a megfelelő helyen állnak, csak végig kell rajtuk kattintgatnunk.

*Mestervizsga:* A Sunder Stationon található GDP hotelben lébecol Dr. Brywelle, vele kell beszélgetnünk, hogy az elemzéstudományok doktorává lépjünk elő.

Harci trükkök lelőhelyei

*Scanalyze:* Az anachronoxi Mystech Museumban álldogáló Plibtől vehetjük meg a játék utolsó harmadában.

*Mys Shield:* Szintén Plib az egyik beszerzési forrás, de Hephaestus bolygó Mysterium Tower helyszínén is találhatunk egyet a tárgyalóteremben.

*Plasma Wall:* Kezdéskor megkapjuk.

*Pocket Singularity:* A limbusi vigilek városában, a trónteremben van egy könyv, amely ezt a képességet írja le. Sajnos nem vehetjük fel, ezért Rhónak el kell utaznia oda.

*Tápos fegyver:* Hephaestus szórakoztató negyedében félúton álldogál egy csuhás, aki négy információ megszerzésével bízza meg Rhót. Az áhított tudást a negyedben toporgó papoktól szerezhetjük meg. Kérdezzük végig azt a két szerzetest, aki egy-egy korlátnál a mélységet bámulja, valamint az Eco Bar előtti papot és a Le Sommeil negyedik emeletén ácsorgó barátot. A négy információval térjünk vissza az első csuháshoz, aki fáradozásainkat Atomic Deinderrel honorálja.

### PAL-18

PAL-18 Sly robotja, de mindenki inkább munkatársként kezeli, mint szolgaként. Ez nem csoda, ugyanis PAL-18 szinte már emberi egyéniséggel rendelkezik: pimasz, néha kifejezetten suttyó, és bitlelke igen érzékeny (egyszer úgy megsértődik, hogy nem is hajlandó velünk Limbusra jönni). Nagyon eredeti figura, talán ezért nyerte meg a www.planetanachronox.com-on a „Ki a kedvenc karaktered?"-versenyt.

**Képesség:** Comp Talk – Fali csatlakozókat, ún. datalinkeket nyithatunk ki ezzel a képességgel, ehhez egy kisebb logikai játékot kell megoldani. Egy áramkör felső és alsó részén villogó két panelt kell rövidre zárni úgy, hogy az áramkörön csak az ép panelelemekre építkezhetünk. Jobbra, balra és felfelé mutató drótokból építhetjük fel a kapcsolatot, néhány áramkört azonban nem lehet csak ezzel a három elemmel létrehozni. Ilyenkor csak a mesterfokozat segíthet, ebben ugyanis további drótelem-formákat is kapunk.

**Mestervizsga:** Az Anachronox Tours várójában lebzselő Infantine robottól kapjuk az oktatást a játék második felében.

**Harci trükkök lelőhelyei**

**Transfer NRG:** A játék vége felé szerezhetjük meg, ha Anachronoxban beszélünk Zordóval.

**Windmill Dash:** Kezdéskor megkapjuk.

**Testalus Sphere:** A boltok körülbelül akkor kezdik el árusítani, amikor már a történet felénél járunk.

**Taser Drain:** A játék későbbi fázisában vásárolhatjuk meg az üzletekben.

**Tápos fegyver:** A Cordicorps Saneslayer nevű személyi atomerőművet a Hephaestus szórakoztató negyedében található Moon Burgerben kaparinthatjuk meg, ha PAL-18-at beküldjük a gyerekjátékba, és legalább négy órán át hagyjuk játszani. Mivel ilyenkor az idő real-time múlik (ez igen nagy szemétség volt a készítők részéről), ajánlatos valamelyik éjszaka a fenti résznél futni hagyni a játékot...

### PACO 'EL PUNO' ESTRELLA

Paco Democratushoz hasonlóan igen beteg figura: képregényhős, aki a valóságban is létezik. Talán a legjobb harcos karakter, túlméretezett ökleivel hamar péppé lapítja az ellent, már ha hajlandó akcióba lépni. Első találkozásunkkor ugyanis Paco egy nagy kupac üres üveg közepén fetrengve bámul maga elé a gyógyíthatatlan alkoholisták céltudatosságával, erősen megritkult haja őszes csomókban lóg borostás arcába, és nem úgy néz ki, mint aki a kisujját is hajlandó megmozdítani az univerzumért. Aztán Democratus segít, hogy neki se legyen más választása...

**Képesség:** Rage Might – Paco remek hacker, képes bármilyen műszaki eszközt megbütykölni, bár technikája kissé elmaradott: hatalmasat bepancsol a szerkentyűnek, mire az kileheli a lelkét. A minijáték is hasonlóan elmés: egy egyre idegesebben ugráló kört kell egy ökölszimbólumon belül tartanunk, hogy az ököl melletti oszlop lassan megnőjön (ez hivatott szimbolizálni Paco erőgyűjtését). Természetesen mindez időre megy. Tapasztalataim szerint a játék mesterfokozaton nem szolgál semmi könnyítéssel, csak a bonyolultabb szerkezeteket is meg tudjuk „szerelni".

**Mestervizsga:** Beszéljünk Hephaestus szegénynegyedében a fenti lakásban az áttetsző nőhöz. Kiderül, hogy a hölgy nem más, mint Mrs. Invisiblus, a láthatatlan ember felesége, aki régről ismeri már Pacót, és a szép idők emlékére meg is tanítja neki a mesteri Rage Mightot.

**Harci trükkök lelőhelyei**

(Megjegyzés: Paco új harci képességeit kristályok formájában kapja meg. A kristályokhoz csak Paco tud hozzáérni, ám használni nyers formában nem tudja őket. El kell kocognia a hephaestusi Mystech Factory alján levő kohót őrző robothoz, aki a kristályokból előállítja neki a megfelelő képességeket.)

**Fire Fury:** Csak a játék végén jutunk hozzá, a One Gate Station megállója melletti téren találjuk meg.

**Ground Pound:** Kezdéskor megkapjuk.

**Radius Rage:** Kezdéskor megkapjuk.

**Proxima Punch:** Limbusban találjuk, a vigilek városában, a fogadó egyik szobájában.

**Tápos fegyver:** Két igen durva sallerosztót is szerezhetünk Pacónak. Az egyiket (Hoppercut) a TACO-küldetés sikeres teljesítésekor vágják hozzánk, a másikat (Tumbleslam) pedig a Red Bipidri-küldetés jutalmaként kapjuk (ez utóbbi fegyver talán egy picit erősebb). A két küldetésről lásd a „Csak gyűjtőknek!" szövegdobozt.

Detta erődjét, ahol három részre fogjuk osztani a csapatot. Slyhoz és Stilettóhoz 2-2 ember fog csatlakozni, PAL-18 pedig szólóküldetésben lesz (én Stiletto mellé tettem Pacót és Grumpost). Először mindhárom csapattal külön-külön kell megtalálnunk a ház alagsorába vezető kapukat (innentől kezdve természetesen mindenhol nagy harcok lesznek), de bent már összehangoltan kell dolgoznunk. Stilettóval menjünk le a földszintre vezető pallón, majd az elektromos padlón balra szaladva keressük meg a benyomható falelemet. A rés mögött feljutva két biztonsági számítógépet találunk – ha ezeket Paco Rage Mightjával szétcsapjuk, az elektromos padló feletti ajtók mind kinyílnak. Menjünk vissza fel, küzdjük tovább magunkat, amíg lehet, majd a részeg őrtől vegyük fel a kódokat (FACE, 1 2 3 6 8 11 13 22). Ha esetleg Pacót nem ebbe a csapatba tettük be (és így nem tudtuk szétverni a gépeket), a kis kézi készülék kódját (FACE) bepötyögve megkapjuk a rámpa ajtajainak kódjait. Váltsunk át PAL-18-ra, és törjük fel a datalinkeket. Eresszük le a hidat, majd a platformot is. Slyékkal szaladjunk át a hídon, majd le, ameddig lehet, és vegyük fel az újabb infót. Ezután szaladjunk fel, PAL-18-cal változtassuk meg megint a hidak állását, és Slyékkal menjünk át ezúttal a felső hídon. Újabb hídállítás következik, majd Sly csapata némi keverés után újra átmehet a felső hídon, de már más szinten. A vezérlőterembe jutunk, ahol nézzük meg mind a négy fülkében a terminált – az egyiknél megkapjuk azt az üzenetet, hogy a kódokban csak a páratlan számok játszanak. PAL-18-cal datalinkeljünk, és próbáljuk megfejteni az erőd kódját. Minden számhoz az angol ábécé megfelelő betűje (1-A, 2-B stb.) tartozik, így a szavakat is könnyű társítani (1-Astro, 2-Bernard stb.). Azt tudjuk, hogy csak a páratlan számokat kell használnunk a kódból, így az 1 3 11 13 számsorozatot kapjuk. Az ehhez tartozó szavak adják az erőd belépési kódját, amely így „Astro Cordica Kepler Mojo" lesz. A kód hatására kapuk nyílnak, és mehetünk a következő szintre. PAL-18-cal nyissuk ki az 1. biztonsági szintű ajtókat, majd fedezzük fel a terepet a többiekkel. Stiletto talál egy keypadet, amelybe üssük be a keypadkódot (FACE), hogy újabb kódot kapjunk (4 17 1 2 5 6). A generátornál Slyjal üssük be a kód páratlan változatát (17 1 5-öt, vagyis „Astro Eternal Quasar"-t), mire a lézerek kihunynak.

## STILETTO ANYWAY

Régebben Sly alkalmazottja volt, akkor még szolid prémgalléros hölgyként ismerkedett a bűnüldözéssel, és Sera néven futott. A Sly életében bekövetkező törés az ő sorsát is érintette, így jobbnak látta, ha eltűnik a színről. Új néven zsoldosnak ált, és két év alatt profi bérgyilkossá képezte magát. Stiletto belépője egyébként igen figyelemreméltó: Sender Station vöröslámpás negyedében lejt el egy csábos táncot, ami igen furcsa véget ér.

**Képesség:** Throw Loonie – Stiletto remekül céloz, ezért egy fémpénzzel szinte bármit el tud találni, ha kőhajításnyi távolságon belül van. Rejtett ajtókat nyitó kapcsolók aktiválására fogjuk használni, és a minijátékban tényleg meg kell szenvednünk a célzással: egyre kisebb és egyre gyorsabb iramban mozgó köröket kell időre úgy megállítanunk, hogy ne keresztezzék egymást. Ahogy én láttam, a mesterfokozatban csak néhány vezetővonalat kapunk segítségként.

**Mestervizsga:** A limbusi nagy csata után kapjuk meg az egyik vigiltől.

### Harci trükkök lelőhelyei

**Stealth:** Democratus harci űrhajóhangárjának egyik helyszínén szedhetjük fel egy ládából, miután megszöktünk Rictus hajójáról.

**Charm:** Sender Station vöröslámpás negyedében, a Cold Sweat Sex Machine mosdójában ejtőző hölggyel váltsunk ez ügyben néhány szót.

**Blade Fan:** A Doren erdei bázis egyik épülete előtt posztoló katona vágja hozzánk, ha többször beszélgetünk vele, de ha ott nem vesszük fel, később Zordótól is beszerezhetjük.

**Pain Pirouette:** Kezdéskor megkapjuk.

**Tápos fegyver:** Limbus után térjünk vissza az anachronoxi mystech alagutakba, és küzdjük át magunkat a bányákon, amíg egy olyan helyre nem érünk, ahol egy bogár gyötör egy bipidrit. Ha azon a környéken felnézünk, egy ajtót pillanthatunk meg, amelyen kék fény világít. Ezt Throw Loonie-val vegyük kezelésbe, mire a bányák elejénél kinyílik egy rejtett kamra, ahol felvehetjük minden zsoldoslány álmát, a Stargent Laserblade-et.

## DEMOCRATUS

Democratus játéktörténeti unikum – legalábbis nem hiszem, hogy bármilyen más szerepjátékban indíthattunk volna olyan játszható karaktert, „aki" égitest volt. Igen, Democratus bolygó. Lakói már régóta ismerték a módszert, amellyel szülőplanétájukat le tudták kicsinyíteni, ám ezt a technológiát mindaddig nem tartották érdemesnek használni, amíg Sly és társai meg nem mentették őket a Hive-lakók támadásától. Akkor Democratus népe hálából miniatürizálta magát és a bolygót, majd beállt a csapatba. A nevéből is látszik, hogy totális demokrácia uralkodik a planétán, vagyis a Democratust irányító polgárok még arról is szavaznak, hogy hogyan szavazzanak. Emiatt csak igen ritkán döntésképesek, és ez a játékban úgy csapódik le, hogy a bolygó néha saját magával vitatkozik. Eredetisége miatt nekem ő a kedvenc karakterem (persze, Fatima mellett).

**Képesség:** Tractor – Ez nem más, mint a Star Warsból jól ismert vonósugár. Ha valahol értékes, ám látszólag elérhetetlen tárgyat látunk a játékban, egészen biztosan egy kiadós Tractor révén szerezhetjük meg. A minijátékban a vonósugarazás ellen szavazó polgárokat kell „meggyőzni" egy méretes bokszkesztyűvel – ez szintén ismerős lehet, már a Sam & Max-ben is volt ilyen móka Wak-a-Rat néven. A játék lényege roppant egyszerű: amelyik polgár feláll, azt le kell csapni, mielőtt szavazhatna. Ha túl sok szavazat gyűlik össze, a Tractor sikertelen. Mesterfokozaton egyrészt távolabbi tárgyakat is magunkhoz tudunk vonni, másrészt megjelenik egy „Call Access" ikon, amellyel minden szavazni készülő képviselőt egyszerre csaphatunk le.

**Mestervizsga:** Az anachronoxi Frank's Flophouse-ban találkozhatunk egy democratusi diplomatával, ő képzi ki a bolygót „traktorista" mesterré.

### Harci trükkök lelőhelyei

(Megjegyzés: Az új képességeket megszerzésük után be kell szereltetnünk a bolygóba. Ezt a szívességet a Sender Stationi GDP hotelban álldogáló Democratus-lakótól kérhetjük.)

**Tractor Hold:** Kezdéskor megkapjuk.

**Stare Down:** Hephaestuson, egy teherautó melletti ládában találjuk meg.

**Missile Barrage:** Miután Rictus hajójáról megszabadulunk, Democratusra kerülünk. Itt Votowne városában, a földön szétszórva találjuk meg ennek a képességnek a tervrajzait. Összesen négy lapot kell összegyűjtetünk, hogy beszereltethessük a Missile Barrage-et.

**Laser Array:** Rictus hajóján az egyik piros ajtó mögött egy ládában találjuk meg, de az anachronoxi Mystech Museum dealerétől, Plibtől is beszerezhetjük.

**Tápos fegyver:** Amikor Paco szólóküldetését teljesíti Democratus katonai bázisán, eljut egy irányítóterembe, ahol 45 másodpercre meg lehet nyitni egy liftaknát. A liftnyitó paneltől balra található a Cyclic Sensor Array nevű lézerrendszer, amely rettenetesen pici, jóformán csak ráérzésből tudjuk felszedni. Mindenesetre vicces, hogy a bolygó sodafegyverét magán a bolygón találjuk meg.

## EGY IGAZÁN RÉGI POÉN

Az Anachronox rengeteg direkt poénja közé jó néhány rejtett móka is belefért. Ezek közül talán a dopefish-ek szerepeltetése a legérdekesebb. A dopefish nem más, mint egy dülledt szemű, nagy fogú hal, amolyan rajzfilmfigura-utánzat. Először 1991-ben a Commander Keen IV-ben „lépett fel" játékban, és azóta valóságos rajongótábor szerveződött köréje. A dopefish-jelenséget nem nagyon értem – mint ahogy a Pokémon-láz előtt is értetlenül állok –, mindenesetre az biztos, hogy az elmúlt tíz évben rengeteg programban szerepelt belsős poénként, rajongói pedig külön honlapot hoztak létre az istenítésére (www.dopefish.com). Tom Hall annak idején részt vett a Commander Keen IV fejlesztésében (sőt, tulajdonképpen ő alkotta meg a dopefish-t), így a dopefish természetesen nem maradhatott ki az Anachronoxból. Háromszor is találkozhatunk vele: Rho doki laboratóriumában, Rictus hajóján az akváriumos teremben és a Moon Burgerben, amikor PAL-18 a nyerőgépben szórakozik. Egyik dopefish sem használható semmire, és a magyar játékosok közül bizonyára nem sokan ismerték ennek a mókának a hátterét.

nak, és továbbmehetünk. Sly csapatával kapcsoljuk ki a terminálnál a 2. védelmi szintű ajtókat, PAL-18-cal pedig az így kinyílt ajtó mögötti datalinknél aktiváljuk a liftet. Egy emelettel lejjebb kerülünk, és itt hamarosan újabb terminálhoz érünk, amelyen a szállítóplatók helyzetét állíthatjuk át. Stilettóékkal menjünk a platókhoz, és az utazás után a terminálnál aktiváljuk az utazókapszulákat. Slyékkal bújjunk a kapszulákba, és már suhanunk is a következő szintre. Slyjal aktiváljuk a platformot, és nyissuk ki a légzár hengeres kaput. PAL-18-cal guruljunk ez utóbbi mögé, és a billentyűzetet használva állítsuk át a légzárat. Ezután Stilettóval nyissuk ki a terminálnál a műhelyajtókat, majd szaladjunk tovább. PAL-18-cal száguldjunk át a termen, használjuk a másik légzárat, és keressük meg azt a terminált, ahol a 4. biztonsági szintű ajtókat nyithatjuk. Stilettóék most már el tudnak jutni PAL-18-hoz, bár ehhez a kis robotnak eléjük kell menni, hogy átállítsa a légzáras kaput. Sly csapatával is rohanjunk tovább, majd alaposan vásároljunk be K'Conradnál, mivel ez az utolsó költekezési lehetőségünk a játékban. A terem másik oldalán szaladjunk tovább, érjük be a másik két csapatot, és mindenkivel sétáljunk a Dettát rejtő ajtóhoz. Grumpos kivételével mindenkit szereljünk fel a legtáposabb mystechekkel és fegyverekkel, majd irány Detta. Két könnyebb harc következik, az egyikben a robot két lábát kell a lehető legha-

## CSAK GYŰJTŐKNEK!

**Fatima menüjében található a „Collectables" menüpont, amelyben három mellékküldetés teljesítését követhetjük nyomon. Mindhárom misszióban gyűjtögetnünk kell, és néha bizony igen nehéz megtalálni egyik-másik vacakot Anachronox hatalmas univerzumában. Az alábbiak talán segítenek eligazodni.**

**Anachronox szimbólumok: A Mystech Museum vezetőjétől kapjuk a küldetést, sikeres teljesítés esetén 200 pénz és egy HealGrease Plus üti a markunkat. Hat Anachronox jelet kell lefotóznunk (illetve csak ötöt, mert az egyiket már alapértelmezésben megkapjuk), amelyek a következő anachronoxi helyszíneken találhatók:**

**- Anachronox Tours felett (ezt már nem kell lekapni)**
**- a Casinox elejénél levő elágazás felett;**
**- a Platform Area második szintjén;**
**- a Ghallától a Tenementsbe vezető folyosó bejárata felett;**
**- a Tenementsből a Ghallába vezető árkád felett;**
**- és a Fountain Spiralnál, a szökőkútnál körbefutó út alján, szintén az árkád felett.**

**Red Bipidri-képek: Újabb fotókat kell szállítanunk (kész paparazzók leszünk a játék végére...), ezúttal nyolc kis piros getymóról, akik jól elbújtak a világegyetemben (jellegzetes énekük segíthet a fellelésükben). A feladatot a Fountain Spiralnál kapjuk a Zordo felé vezető úton ácsorgó pasastól, a jutalom Paco legjobb fegyvere, a Tumbleslam. A Red Bipidrik lelőhelyei:**

**- Anachronox, Tenements: Sétáljunk le a Barton Arms melletti rámpán, és a korlátnál pillantsunk át a fényképező legnagyobb nagyításával a szemközti épület oldalára. A piros alak az épület és a fal közötti résben található.**
**- Anachronox, Mystech Museum: Menjünk a felső szintre, és rögtön a galéria elején pillantsunk le a korlátnál. A célszemély alattunk mászkál, könnyű észrevenni.**
**- Sender Station, Sendormitory: Álljunk ahhoz a pasashoz, akitől Grumpos Yammerrel „elkérte" a Sunderbe szóló jegyet, és ott pillantsunk fel. A „Bippy" az egyik alvófülkében énekel önfeledten.**
**- Democratus, Votowne, Republic Inn: Az első emelet lépcsőjénél megleshetünk két szabvány Bipidrit. Piros tesójuk is ott mászkál a környékükön, de csak másodpercekre tűnik fel, úgyhogy tartsuk készenlétben a kamerát.**
**- Democratus, Votowne, Warship Bay: Az egyik nagyobb lift aljánál található egy méretes ablak. A Red Bipidri ez előtt lebeg el, csak győzzük kivárni.**
**- Sender Station, MugMug Village: A mugmugok felé haladva összefuthatunk egy goriannal, aki ad egy Bipidri-receptet. A kis piros pondró ebben a teremben található, de csak felülről tudjuk lefotózni, úgyhogy menjünk vissza az alagutakban a gorian fölé. A Red Bipidri ott mászkál az egyik csövön.**
**- Hephaestus, szegénynegyed: Menjünk fel az „Entertainment District" tábla melletti rámpán, és félúton pillantsunk le. Hosszas szemlélődéssel lekaphatjuk a „Bippyt", aki egy platformon sétálgat, közel a korlátot támasztó fickóhoz.**
**- Hephaestus, Mystech Factory: A robotnál levő elágazásnál menjünk le, és haladjunk tovább lefelé, amíg egy olyan terembe nem érünk, ahol három futószalag dolgozik egymás mellett. Ebben a helységben egy cső van a fal mellett, a kis vörös ördög itt próbál elbújni előlünk.**

**TACO-k: Mint neve is mutatja, a TACO-t (Totally Arbitrary Collectible Object, azaz Teljesen Szabadon Begyűjthető Tárgy) leginkább az „izé" szóval írhatjuk körül. 20-at kell összeszednünk belőle annak az úriembernek, aki Sender Station kocsmájában, a Lounge of Commerce-ben üldögél egy asztalnál. A jutalom a leszállított TACO-k számától függ: az első után egy HealGrease Complete, az ötödik után 5 Timeminder Tear, a tizedik után egy Baneblade mystech, a tizenötödik után egy Cordicom Personal Shieldcell üti a markunkat, végül, ha mindet sikerül leadnunk, Paco egyik szuperfegyverét, a Hoppercutot kapjuk meg. És ahol a TACO-kat begyűjthetjük:**

**ANACHRONOX**

**- Ha Whackmaster Jacknél PAL-18 meghackeli a datalinket, kinyílik egy TACO-t rejtő titkos ajtó.**
**- Ghalla gyógyintézményében, a Creatures Repair hátsó szobájában is akad egy.**
**- Frank's Flophouse, 6-os szoba (ahol aludni szoktunk).**
**- Grumpos erkélyén szinte belebotlunk.**
**- Junkyardban, Eddie rejtekhelye előtt nem sokkal található egy felfelé vezető rámpa. Ne menjünk fel rá, hanem szaladjunk el mellette, és megtaláljuk a TACO-t.**
**- Egyet Mytech Tunnel egyik ládájából zsákmányolhatunk.**
**- Anachronox Tours alsó alagútjaiban van egy elromlott lift. Ennek a paneljén kössük össze a kék és a piros vezetéket, aminek hatására lyukat robbantunk a falba. A nyílás mögötti datalink rejti a következő TACO helyét.**
**- A Platform Area harmadik szintjén is van egy (néha látjuk is, miközben liftezünk), de ezt csak Democratus mesterfokozatú Tractor képességével ránthatjuk le. A TACO már majdnem a negyedik szinten található, mégis a harmadik szintről kell magunkhoz vonni: nézzünk fel a liftben, és a fenti, alig látható vízszintes rés baloldali sarkánál klikkelgessünk. Ráérzésből sokadszorra el lehet találni.**
**- Egyet a OneGate Stationnél parkoló járműveknél is szerezhetünk.**

**SENDER STATION**

**- Az állomás várótermében vitatkozó két pasastól gyűjthetünk egyet.**
**- A vöröslámpás negyed Orange Navel helyszínén menjünk szobára egy lánnyal, majd fújjuk le az „akciót", és markoljuk fel a TACO-t a 2-es szobából.**
**- Szintén a kupinegyedben, Tubby's Grease Shackben vehetünk egyet 50 pénzért.**
**- Menjünk el a mugmugokhoz, és nézegessünk lefelé. Az egyik alsó csövön egy baba hever. Ezt vonjuk magunkhoz Democratusszal, majd adjuk vissza mugmug gazdájának, aki hálából hozzánk vág egy TACO-t.**

**SUNDER**

**- A Rainbow Lab épületében, a váróterem egyik oszlopa mögött próbál meglapulni egy TACO.**

**DEMOCRATUS**

**- A Republic Inn 401-es szobája rejt egyet.**
**- Miután megszöktünk Rictus hajójáról, beszéljünk a nagytanács termét őrző pubival (Guffnak hívják, ha minden igaz). Ő annyira megörül nekünk, hogy rögtön kezünkbe nyom egy TACO-t.**

**RICTUS ŰRHAJÓJA**

**- Abban a raktárhelységben van egy, ahol egy piros ajtót is látunk.**

**HEPHAESTUS**

**- Szerezhetünk egyet a szórakoztató negyedben, az Eco Barban.**
**- A Mystech Factory alsó szintjein (ahol mindenféle futószalagok vannak) található egy iroda, ahol a helyi főnök éppen érkezésünkkor rúg ki valakit. Amíg csevegnek, emeljük el az itteni TACO-t.**
**- Végül, ne felejtsük el felvenni a templomban található TACO-t, amelyre a Tower of Nine Enigma helyszín kilencedik csarnokában akadhatunk rá.**

marabb szétlőni, a másikban pedig Dettával fogunk leszámolni. Egy hosszabb mozit követően aztán betöltődik a végső összecsapás, amelyben a színes gömböket kell szétzúzni, és a megszűnő gömbök helyére gyorsan odaállni, mielőtt a kör közepén álló alak újratermelné a golyóbisokat. Többet nem akarok elárulni a végső harcokról, mert a játék mellbevágó meglepetésekkel szolgált még a finisben is. Az Anachronox itt ér (nyitott) véget, és csak bízhatunk abban, hogy a készítők találnak majd támogatót a folytatáshoz. A stáblistát még érdemes elolvasni, az is tartogat néhány ökörséget - meg aztán, ennyivel is tiszteljük meg annak a rengeteg embernek a munkáját, aki ezen a remek játékon dolgozott...

*Stöki*
*stoki@vogel.hu*

## MÁGIARAKÁS

Az Anachronox mágiarendszerének a csúcsa az Elementor-rendszer. Körülbelül 250 millió(!) kombinációt alkothatunk benne, és az egyes lehetőségekhez tartozó varázslat-effektek is ennek megfelelően fognak eltérni. Mindez lenyűgöző, ám a használata elsőre nehéznek tűnhet. Némi segítséget olvashattok az alábbiakban.

### Alapok

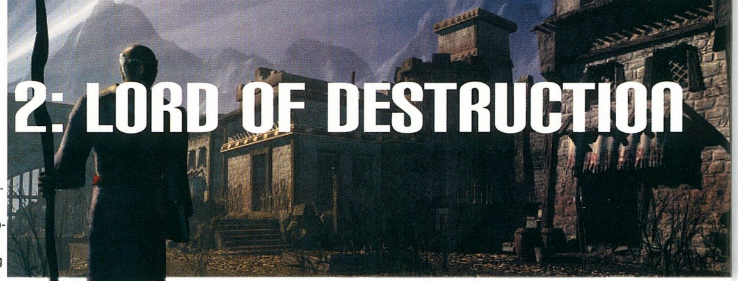
Sikeres Elementor-varázslathoz szükséges egy tárolóeszköz (Host) és néhány a játékban fellelhető különböző színű bogarakból (kis vakondtúrásokból szedhetjük össze őket). Az Elementor-varázslat funkcióját a Host legalsó (két- és háromfunkciós Host esetén az alsó kettő, illetve három) bogár színe határozza meg. Ez a funkció mindig egy-egy mystech hatás, pirosnál Fire, obszidiánnál Psy-slave és így tovább (tessék mindet kipróbálni). A varázslat ereje a bogarak szintjétől függ, mert minél magasabb szintű egy bogár, annál több vonal látható rajta. Ha felhasználunk egy bogarat a Host fő (funkció)helyén, a vonalakhoz tartozó foglalatok fognak világítani, más helyekre nem is pakolhatunk bogarakat. Ha meghatároztuk a fő funkció(ka)t, rakosgassunk bogarakat a világító foglalatokba, lehetőleg úgy, hogy a lenti mystech erő- és harmóniaméter minél nagyobb legyen. Ésszerű bogár-kombinációhoz szem előtt kell tartani néhány szabályt. Először is, léteznek ellentétes bogarak, amelyek a felső foglalatcsoportban nem szerepelhetnek egy Hoston. A ciánkék ellentéte a piros, a kéké a sárga, a zöldé pedig a bíbor (a többi színnek nincs ellentétes párja). Érdemes úgy meghatározni a funkciót, hogy annak színét fent is be tudjuk rakni, mert így a fenti funkciószín-bogár 200%-os teljesítményt fog produkálni (éppen ezért az sem árt, ha ez a bogár magas szintű).

### További érdekességek

- Bíbor és obszidián színű bogarak nagyon ritkán találhatók a játékban. Az előbbiből csak Rictus űrhajóján és a Mystech Factory egyik alsó termében (ahol az először találkozunk futószalaggal) vehetünk magunkhoz, míg az utóbbit kizárólag Limbus egyik szabadtéri tisztásán leljük fel.
- Ha valamelyik bogarat ki akarjuk dobni, csak húzzuk rá az Elementor menüben a kuka ikonra.
- A kuka melletti másik ikon begyűjtött petaljaink számát jelzi (ez az a fehér, liliomszerű virág, amelyik néha az utunkba akad). A petal ikonnal bogaraink szintjét tudjuk növelni a maximális hetedik szintig, minden egyes szintlépés egy petalunkba kerül. Természetesen minél magasabb szintű egy bogár, annál inkább növelni fogja a funkció-mystech NRG-költségét (NRG-t, avagy eNeRGiát a boltokban kapható nukleáris állatokból – Glodent, Batt – nyerhetünk).
- A bogarak bizonyos idő után újra előbújnak a vakondtúrásból, és a petalok is visszanőnek. A türelmes emberek tehát sok mászkálással órák alatt tekintélyes állatfarmot hozhatnak össze.
- Minden karakternek van egy kedvenc színe, és az ehhez a színhez tartozó Elementor-varázslatot a karakter erősebben tudja elsütni, mint a többiek. A párosítások: Boots – ciánkék; Grumpos – fehér; Paco – piros; Stiletto – kék; Rho – zöld; PAL-18 – sárga; Democratus – bíbor.
- A mystech erő növelését magas szintű bogarakkal, a lehető legtöbb bogár alkalmazásával és párhuzamos, illetve többfunkciós Hostok használatával érhetjük el.
- A magas mystech harmónia érték sem a véletlen műve: a funkcióhoz tartozó bogár színét tegyük be a Host felső részébe is, lehetőleg hetedik szinten, a funkciószínnel ellentétes színű bogarat pedig ne használjunk. Esetleg vessük be a Cobalt Crawlereket.

### Cobalt Crawlerek

Ha már szóba jött: összesen 8 Cobalt Crawler található a játékban. Ezek amolyan joker-bogarak, behelyettesíthetők bármelyik szín helyére, hetedik szintűek, mindegyik 200%-on működik, növelik a mystech erőt és harmóniát, valamint azt a hatást eredményezik, hogy az Elementor-varázslat nemcsak egy, hanem az összes célpontra hatni fog (Enemy-All matéria, ha így jobban tetszik). Funkcióbogárként csak akkor állják meg a helyüket, ha mind a nyolc Cobalt Crawlert egy Hoston alkalmazzuk, ekkor kapjuk meg a tíz gigatonnás atomvillanást, vagyis a Hecatomb támadást, amelyik a játék legerősebb varázslata (392 NRG-be kerül, és 9999-et sebez az összes ellenségen). NAGYON ajánlott tehát mindet begyűjteni! A következő helyszíneken lelhetjük fel őket, természetesen csak Grumpos hephaestusi mystech-monológja után:
- Hephaestus, Mysterium Levant: A főellenség-harc előtt vehetjük fel. Ahogy belépünk az „arénába", a magaslaton nézzünk a láda mögé.
- Hephaestus, szegénynegyed: Az egyik felső rámpán álldogál egy hölgy, aki arról beszél, hogy korábban zsoldos volt. Menjük oda hozzá, és nézzük meg a szemközti háztetőket: a Cobalt Crawler ott figyel az egyiken, úgyhogy ezt csak Democratus tudja felvenni a vonósugárral.
- Sender Station, vöröslámpás negyed: A „Sex While You Wait" felirat mellett ejtőző floater ad egyet nekünk, ha beszélgetünk vele.
- Democratus, Whitendon városa: Ehhez egy kisebb küldetés is tartozik. Amikor Whitendonra érkezünk, mindenki egy Peter nevű illetőnek néz bennünket, akinek egy bizonyos Laurie-val volt viszonya. Beszélgessünk el az emberekkel, és szedjünk ki belőlük három (minden játékban véletlengenerált) információt, nevezetesen: milyen ajándékot adott Peter Laurának, mennyi ideig jártak együtt, és hol találkoztak először. Ha teljesítjük a fotós küldetését, a polgármester háza előtt megjelenik Laurie, és ha beszélgetünk vele, rákérdez az előbb említett tényekre. Válaszoljunk neki mindig helyesen (ha esetleg csak tippelnénk, a kérdések előtt mentsünk állást), mire ő randira hívja „Petert" a fogadó elé. Amikor visszatérünk a hóbarlangokból, menjünk a fogadóhoz, és ott kapjuk meg tőle a Cobalt Crawlert.
- Democratus, Commiteon bázis: A bázis első termében (két lebegő akna kolbászol arrafelé) a lejáró alján található, rögtön az ajtónál.
- Democratus, hóbarlangok: Az első térkép kétharmadánál fekszik egy kis kőrakásban. El sem tudjuk téveszteni, ha menet közben ellenőrzünk minden kőrakást.
- Democratus, Warship Bay: Miután visszatérünk a szólóküldetésekből, keresgéljünk kicsit a hangárokban. Rögtön a nagycsarnokban, fent (ahonnan látjuk az űrhajónkat) található a folyosó végén egy beugró, ott bújik meg a Cobalt Crawler.
- Anachronox, Tenements: Az egyik sikátorban Detta emberei molesztálnak egy civilt. Grumpos mesteri Yammer képességével beszéljünk lyukat a legközelebbi NoxGuard hasába, mire ő odaadja az utolsó Cobalt Crawlert is.



# DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

**BEVEZETÉS**

Ahogy az végigjátszások esetében szokás, mielőtt belekezdenék a küldetések leírásába, további négy hét játékidő tapasztalatával felvértezve szeretném némileg kiegészíteni, illetve módosítani az előző számban olvasható értékelést.

Azt kell mondanom, igaza van azoknak, akik kicsit soknak találták a 94-es pontértéket, mivel a játék hosszú távon nem hozott igazi újdonságot a Diablo világába, és mert az eredeti játékidőt alig egyharmadnyival meghosszabbító fejezet meglehetősen rövidkére is sikerült, így csak az igazi fanatikusoknak fog örömet okozni a már ismert terep sokadszori újrajátszása, tehát a játékélmény rovátkában lévő számból gondolatban vonjunk le néhányat, esetleg az igényesebbek fehérítővel is kijavíthatják ezt a szarvashibát – az újság újranyomására jelenleg sajnos nincs lehetőségünk. Eme apróság ellenére a játékosok lelkesedése töretlen a program iránt, az elmúlt hónapban továbbra is a Lord of Destruction tanyázott az eladási listák első helyén - egyelőre a hónap játéka, a Max Payne sem tudta onnan leszorítani -, ennek köszönhetően ez lett a Blizzard hatodik játéka, amelyik átlépte a bűvös, egymilliós határt, ráadásul kevesebb, mint egy hónap alatt!

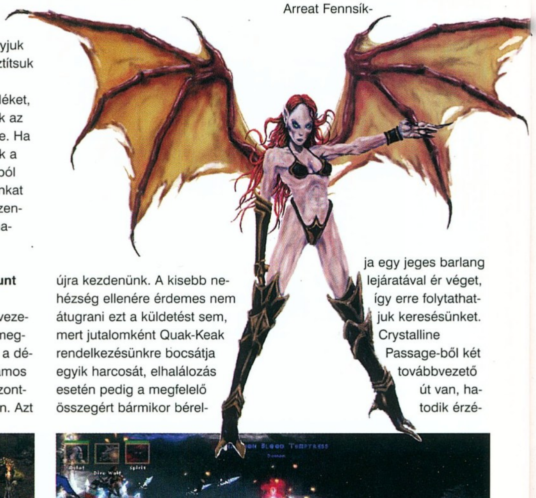
**A KÜLDETÉSEK**

**Quest 1: Siege on Harrogath**

Harrogath városában közel sem fogadnak olyan barátságosan, mint a korábbi helyszíneken. Hiába, a barbárok gyanakvó népség, ha el szeretnénk nyerni megbecsülésüket és tiszteletüket, bizonyítanunk kell. Erre az első lehetőséget Larzuk, a fiatal kovács adja meg, aki megbíz a helyi ostrom vezetőjének, Shenknek az elpusztításával. Nosza, a nyugati kaput használva hagyjuk magunk mögött a várost, tisztítsuk meg a szörnyektől Frigid Highlandset, a Fagyos Felvidéket, hogy a terület végén ráleljünk az alattvalóival körülvett Shenkre. Ha sikerült másvilágra küldenünk a gonosz főmuftit, Larzuk hálából bármelyik kiválasztott tárgyunkat foglalattal látja el, valamint ezentúl jelentősen olcsóbban juthatunk felszereléshez is.

**Quest 2: Rescue on Mount Arreat**

Qual-Kehk, a harcosok vezetője következő küldetésünk megbízója. A legutóbbi csatában a démonok fogságba ejtették számos harcosát, akiket szeretne viszontlátni, ha még élnek egyáltalán. Azt sajnos senki sem tudja pontosan, hol van börtönük, de abban a város valamennyi lakója egyetért, hogy valahol az Arreat Plateau-n, Arreat Fennsíkján kell lennie. Szerencsénkre ez a hely onnan nyílik, ahol az imént Shenket megöltük, így feladatunk átfésülni az előző helyszínnél jóval nagyobb területű havas fennsíkot, megtalálni a három fogdát, és mindegyikből kiszabadítani a barbár harcosokat. Sajnos ez a küldetés kicsit bugos, teljesítésekor néha – tapasztalatom szerint főleg, ha nem fegyverrel, hanem mágiával semmisítettük meg a börtönkaput – azt a kiírást kapjuk, hogy márpedig mi ezt a küldetést már teljesítettük, ilyenkor sajnos ki kell lépnünk, és újra kezdenünk. A kisebb nehézség ellenére érdemes nem átugrani ezt a küldetést sem, mert jutalomként Quak-Keak rendelkezésünkre bocsátja egyik harcosát, elhalálozás esetén pedig a megfelelő összegért bármikor bérelhetünk tőle újat, vagy a régit feltámaszttathatjuk, ezenfelül pedig még három rúnával is gazdagabbak leszünk.



**Quest 3: Prison of Ice**

Anya, a köztiszteletben álló alkimista eltűnt! Malah nagyon aggódik a fiatal lányért, főleg mivel állítása szerint az eltűnés előtti estén kihallgatta Nihlaka és Anya beszélgetését, amint épp ez utóbbi apja halálának körülményein vitatkoztak. Nihlaka szerint egész máshogy történt az eset, előző este Anyát ő épp lebeszélni kívánta látomása sugallta tervéről, hogy elmenjen, és megkeresse rég eltűnt bátyját. Bármi is az igazság, meg kell keresnünk a fiatal lányt! Arreat Fennsíkja egy jeges barlang lejáratával ér véget, így erre folytathatjuk keresésünket. Crystalline Passage-ből két továbbvezető út van, hatodik érzé-

künkre hallgatva – ez jelenleg én vagyok – a Frozen River, Befagyott Folyó lejáratát részesítsük előnyben. A barlang egyik eldugott részében meg is leljük a leányzót – jégbe fagyva! Térjünk vissza a városba, és vegyük magunkhoz Malah-tól a problémán segítő italt, - nevezhetnénk Solo-szirupnak -, majd adjuk oda a barlangban Anyának. Mint kiderül, Nihlaka az elf volt a bűnös a dologban, aki nem meglepő módon időközben eltűnt a városból. Persze minket ennél sokkal jobban érdekel a jutalmul kapott, minden ellenállásunkat véglegesen megnövelő főzet.

**Quest 4: Betrayal of Harrogath**

Anyával való beszélgetésük után végre fény derül, mi volt jégbe zárásának oka. A lánynak tudomására jutott, hogy Nihlaka egyezkedni kíván a Baallal. Hatalomért cserébe oda akarja adni a Pusztítás Urának az Ősök Ereklyéjét, a város legféltettebb kincsét. Késlekedés nélkül meg kell akadályoznunk az üzlet létrejöttét, ám mielőtt elindulunk, Anya megmentése iránt érzett hálájából megajándékoz minket egy karakterspecifikus ritka tárggyal. A megnyíló vörös portálon át lépjünk be Nihlaka templomába, hogy innen a Halls of Anguish-on, a Gyötrődés Csarnokán, majd a Halls of Painen, a Fájdalom Csarnokán átverekedve magunkat bejussunk Nihlaka főhadiszállására. A sok hatalmas és kissé egyhangú teremben való járkálás után végre kitölthetjük bosszúnkat a sötét elfen, aki sajnos nekromanta képességekkel is fel van ruházva, folyamatosan újraéleszti a már elpusztított szörnyeket, de ami még kellemetlenebb, hullarobbantás képességgel is bír, ami magasabb szinten gyakorlatilag túlélhetetlen – köszönhetően a 8000 körüli sebzésnek. Így mielőtt szembeszállunk vele, mindenképpen lépjünk szintet, és nyissunk teleportot, nehogy hosszú mászkálás legyen a dolog vége. Fáradozásunk ezúttal hasztalan marad, Nihlakánál nem találjuk meg az ellopott ereklyét, az üzlet valószínűleg már létrejött közte és Baal között. Igyekvésünkért cserébe viszont Anya bevési nevünket egy általunk kiválasztott tárgyba, aminek azon kívül, hogy többjátékos módban büszkén mutogathatjuk, az égvilágon semmi értelme nincsen.

**Quest 5: Rite of Passage**

Az Arreat hegy gyomrába vezető utat évszázadok óta három kőbarbár őrzi. Mivel Baal pont ide fészkelte be magát, és mert nekünk nincs birtokunkban az öröktől megóvó ereklye, szembe kell szállnunk a három brutális erejű harcossal, ráadásul anélkül, hogy elhagynánk a fennsíkot. Ezért Ancients Wayből, mielőtt felmennénk az Arreat Summithoz, mindenképpen nyissunk teleport-kaput! Ez már csak azért sem árt, mert a három barbár nehezebb fokozaton az egész Diablo legdurvább ellenségei, egy 90-es szintű partit is lazán elintéznek brutális sebzésükkel, és mindenféle ellenállásokkal felvértezve. A szenvedésért cserébe viszont előre meghatározott, irdatlan sok tapasztalati pont lesz a jutalmunk, amitől nem ritkán, főleg Nightmare fokozaton akár négy-öt szintet is léphetünk. Az utolsó barbárt is elintézve már csak egy feladat marad hátra.

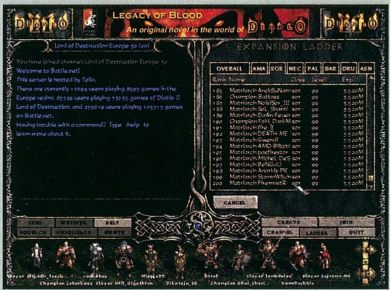
**Quest 6: Eve of Destruction**

Eljött az ideje, hogy végett vessünk az utolsó, még életben lévő Főellenség életének is, és végleg felszabadítsuk Harrogath-t a gonosz uralma alól. A barbárok legyőzésével megnyíló út egyenesen a Pusztítás Urának termébe vezet, akivel mielőtt szembeszállhatnánk, meg kell küzdenünk öt ránk zúdított szörnyhaddal. Ekkor ismét csak az utolsó két nehézségi fokozaton akadhat gondunk, a Minion of Destructionök ugyanis gyors és erős karmaikkal iszonyatosan veszélyesek, olyannyira, hogy a következő kis csel nélkül

## SORCERESS-LADDER

A Blizzardnak ismét nem sikerült a játékbeli egyensúly eltalálása – bár a helyzet jobb, mint az eredeti Diablo 2 megjelenésekor –, az egyik karakter, nevezetesen a Sorceress iszonyatosan erősre sikeredett, köszönhetően a tűzfal skill brutálisan magas sebzésének! Kimaxolással a varázslónőnek ez a képessége 7000 felett sebez másodpercenként, amihez képest valamennyi más karakter sebzése eltörpül. Igaz, próbálták gyengíteni a karaktert egy bizonyos „cast delay" bevezetésével, ami annyit tesz, hogy azonos varázslatokat csak bizonyos időközönként lehet alkalmazni, de annak ellenére, hogy a firewall esetében ez viszonylag magas érték, még mindig irreálisan gyorsan lehet vele irtani a szörnyeket. Persze mint tudjuk, Hell fokozaton szinte mindegyik szörny immúnis valamire, így a Sorceress csak ott képes ezt a képességét kihasználni, ahol nincsenek tűzre immúnis ellenfelek. Ez a hely pedig az Act5 eleje, a Bloody Foothills, ahol ráadásul a szörnyek nem is minket támadnak, köszönhetően a harcoló barbár NPC-knek, így a Sorceressnek nyugodtan van ideje varázsolgatni, őt egy karcolás sem éri, az ellenfelek pedig tömegével hullanak. Persze ezt az általam csak egyszerűen dedósnak nevezett tapasztalati pont-gyűjtési módszert a játékosok hamar felfedezték, így nemsokára mást sem lehetett látni az egész Battle.neten, mint ezen az egy nyamvadt helyszínen ezzel az egyetlen nyamvadt képességgel irtogató Sorceresseket. Persze ez elsősorban a Blizzard hibája, a játékosok csak kihasználták, de szerintem ha valami, akkor ez megöli a játékot, és az egész Diablót, mert az, hogy egy játékban nyolc játékosból hét Sorceress legyen, akik mind pontosan ugyanazt csinálják, az szerintem nagyon messze áll a játék alaptulajdonságától, a csapatszellemtől.

Ennek és a magasabb szintű szörnyekért járó több tapasztalati pontnak köszönhetően nem több, mint nyolc nap volt szükséges a régen még bűvös, elérhetetlennek tűnő 99-es szint eléréséhez, pár héttel a megjelenés után pedig már kizárólag 99-es karakter látható a Sorceress Ladderen. Persze a Blizzard - hibáját elismerve - már kilátásba helyezett egy újabb patch-et, de erre már több mint egy hónapja várunk, mert a cég önmagához híven még a patch-eit is jóval később kegyeskedik kiadni, mint azt korábban bejelenti.



## ÉKKÖVEK

A kiegészítő lemezben az eddig csak korai szinteken használt ékkövek jóval nagyobb jelentőségre tettek szert két jelentős változtatásnak köszönhetően: a kövek jelentősebb bónuszokat adnak, a tárgyak pedig több üreggel rendelkeznek, így még több ékkövet pakolhatunk beléjük. Míg sisakba három, addig pajzsba és páncélba legfeljebb négy, fegyverbe pedig immár maximum hat ékkövet helyezhetünk – a hamarosan megjelenő patch-ben pedig ezeket a számokat valószínűleg még eggyel meg fogják növelni. Figyelembe véve, hogy az egyik küldetés jutalmaként szinte bármelyik tárgyunkat – beleértve a rare, és unique-okat is – még egy hellyel ruházhatjuk fel, igazán megéri áttanulmányozni a táblázatot, milyen bónusszal is érdemes még ellátnunk kedvencünket. Fontos tudni, hogy ugyanabba a tárgyba a különböző nehézségi szinteken nem lehet újabb és újabb foglalatokat tetetni, hisz ha belegondolunk, ebben az esetben multiplayer módban végtelenül táp cuccokat lehetne létrehozni. Felhívnám még főleg a harcosok figyelmét, hogy a smaragd által adott méregsebzések több azonos ilyen ékkő alkalmazásakor megsokszorozódnak, így akár ezer(!) feletti, több másodpercig tartó méreg-sebzést is okozhatunk, ez megoldás lehet a fizikai sebzésre immúnis szörnyek ellen.

**Amethyst (Ametiszt)**

| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | 40 támadás bónusz | +8 a védekezéshez | +3 erő | 1 |
| Flawed (Hibás) | 60 támadás bónusz | +12 a védekezéshez | +4 erő | 5 |
| Normal (Normál) | 80 támadás bónusz | +18 a védekezéshez | +6 erő | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | 100 támadás bónusz | +24 a védekezéshez | +8 erő | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | 150 támadás bónusz | +30 a védekezéshez | +10 erő | 18 |

**Topaz (Topáz)**

| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | + 1-8 villámsebzés | + 12 villám-ellenállás | + 9% mágikus tárgy-találási esély | 1 |
| Flawed (Hibás) | +1-14 villámsebzés | + 16 villám-ellenállás | + 13% mágikus tárgy-találási esély | 5 |
| Normal (Normál) | + 1-22 villámsebzés | + 22 villám-ellenállás | + 16% mágikus tárgy-találási esély | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | +1-30 villámsebzés | + 28 villám-ellenállás | + 20% mágikus tárgy-találási esély | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | +1-40 villámsebzés | + 40 villám-ellenállás | + 24% mágikus tárgy-találási esély | 18 |

**Sapphire (Zafír)**

| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | +1-3 hidegsebzés | + 12 hideg-ellenállás | +10 maximum manna | 1 |
| Flawed (Hibás) | +3-5 hidegsebzés | + 16 hideg-ellenállás | +17 maximum manna | 5 |
| Normal (Normál) | +4-7 hidegsebzés | + 22 hideg-ellenállás | +24 maximum manna | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | +6-10 hidegsebzés | + 28 hideg-ellenállás | +31 maximum manna | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | +10-14 hidegsebzés | + 40 hideg-ellenállás | +38 maximum manna | 18 |

**Emerald (Smaragd)**

| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | +5 méregsebzés 1 másodpercig | + 12 méreg-ellenállás | + 3 az ügyességhez | 1 |
| Flawed (Hibás) | +11 méregsebzés 1 másodpercig | + 16 méreg-ellenállás | + 4 az ügyességhez | 5 |
| Normal (Normál) | +17 méregsebzés 1 másodpercig | + 22 méreg-ellenállás | + 6 az ügyességhez | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | +23 méregsebzés 1 másodpercig | + 28 méreg-ellenállás | + 8 az ügyességhez | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | +29 méregsebzés 1 másodpercig | + 40 méreg-ellenállás | + 10 az ügyességhez | 18 |

**Ruby (Rubin)**

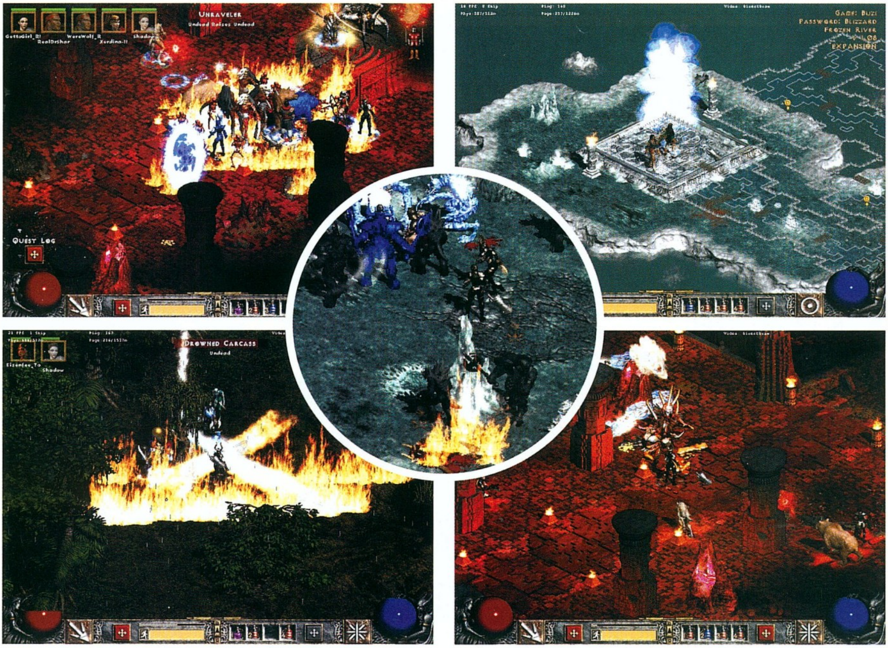
| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | +3-4 tűzsebzés | + 12 tűz-ellenállás | +10 maximum életerő | 1 |
| Flawed (Hibás) | +5-8 tűzsebzés | + 16 tűz-ellenállás | +17 maximum életerő | 5 |
| Normal (Normál) | +8-12 tűzsebzés | + 22 tűz-ellenállás | +24 maximum életerő | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | +10-16 tűzsebzés | + 28 tűz-ellenállás | +31 maximum életerő | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | +15-20 tűzsebzés | + 40 tűz-ellenállás | +38 maximum életerő | 18 |

**Diamond (Gyémánt)**

| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | +28% sebzés élőholtakkal szemben | +6 minden ellenálláshoz | +20 támadás bónusz | 1 |
| Flawed (Hibás) | +34% sebzés élőholtakkal szemben | +8 minden ellenálláshoz | +40 támadás bónusz | 5 |
| Normal (Normál) | +44% sebzés élőholtakkal szemben | +11 minden ellenálláshoz | +60 támadás bónusz | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | +54% sebzés élőholtakkal szemben | +14 minden ellenálláshoz | +80 támadás bónusz | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | +68% sebzés élőholtakkal szemben | +19 minden ellenálláshoz | +100 támadás bónusz | 18 |

**Skull (Koponya)**

| Csiszoltsági fok | Hatása Fegyverben | Hatása Pajzsban | Hatása Páncélban vagy Sisakban | Szükséges Szint |
|---|---|---|---|---|
| Chipped (Csorbult) | 1% manna, 2% életerő-szívás ütésenként | támadónk ütésenként 4 sebzést szenved | Másodpercenként 2 életerő, és 8 mannaregeneráció | 1 |
| Flawed (Hibás) | 2% manna, 2% életerő-szívás ütésenként | támadónk ütésenként 8 sebzést szenved | Másodpercenként 3 életerő, és 8 mannaregeneráció | 5 |
| Normal (Normál) | 2% manna, 3% életerő-szívás ütésenként | támadónk ütésenként 12 sebzést szenved | Másodpercenként 3 életerő, és 12 mannaregeneráció | 12 |
| Flawless (Hibátlan) | 3% manna, 3% életerő-szívás ütésenként | támadónk ütésenként 16 sebzést szenved | Másodpercenként 4 életerő, és 12 mannaregeneráció | 15 |
| Perfect (Tökéletes) | 3% manna, 4% életerő-szívás ütésenként | támadónk ütésenként 20 sebzést szenved | Másodpercenként 5 életerő, és 19 mannaregeneráció | 18 |



nem kevés életünkbe és időnkbe kerülne legyőzésük. Mielőtt a trónterembe megyünk, irtsuk ki az előcsarnok összes szörnyét, majd mikor Baal az utolsó, legbrutálisabb csoportot zúdítja ránk, csalogassuk ki őket. Ha valamennyien kint vannak, a program úgy veszi, mintha megöltük volna őket, Baal pedig eltűnik a trónja mögötti vészkijáraton, és mi utánamehetünk. Ha már idáig eljutottunk, Baalon már sem a megkettőződés, sem a hátralökő lövedékei nem segíthetnek. A csata után Tyrael megsemmisíti a Baal által bemocskolt Worldstone kristályt biztosítva ezzel a világ biztonságát...

## FEJLŐDÉS, SZÖRNYEK

Ha a küldetéseken felül is szeretnénk fejleszteni karakterünket, egyáltalán nem mindegy, hogy milyen szörnyeket gyilkolászunk. A bestiáknak ugyanúgy, mint nekünk, van egy adott fejlettségi szintjük, amelynél ha a mi szintünk több mint öttel magasabb, vagy alacsonyabb, akkor nem a teljes tapasztalati pontot kapjuk megölésükért. Ha hat szint a különbség, akkor már csak az eredeti érték 81%-át, ha hét, akkor már csak a 62%-át kapjuk, ha pedig tíz, vagy annál több, akkor már csak az opcionálisan begyűjthető tapasztalati pont alig huszadát kapjuk! Ezért nagyon fontos, hogy tudjuk, melyik fokozaton milyen fejlettségűek a szörnyek. Az eredeti Diablo 2-ben ez egyszerű volt, normál szinten ez a szám fokozatosan növekedett egészen az act4-ig, amelyben az ellenségek már 27-től 32-ig terjedő skálán mozogtak. A továbbiakban a képlet nagyon egyszerű volt, a nehézségi fokozatot megnövelve mindenki 25 szinttel magasabb lett, a dolog el van intézve. Námármost a kiegészítő lemezben bonyolultabbá vált a helyzet, mert az ötödik fejezet a Normal Act4 és a Nightmare Act1 közé van iktatva, amelyikben értelemszeren erősebb és magasabb szintű szörnyeknek kell lenniük, mint az ezt megelőző helyszínen, és ez így is van, az Act5 végén akár már 40-es szintű ellenségekkel is találkozhatunk. Hozzávéve, hogy az ötös fejezetben a szörnyek igen sok pontot érnek, érdemes itt fejlődnünk legalább negyvenötös, sőt, akár ötvenes szintig is! Ha ezután átmegyünk Nightmare Act1-be, az eredeti szá-

### BÉRELHETŐ SEGÍTŐK

Az Act4 kivételével mindegyik fejezetben immár sokkal hasznosabb harcosokat bérelhetünk, hogy segítsenek minket a szörnyek, vagy esetleges a más karakterek elleni küzdelemben. Minden kalandornak ajánlott élni ezzel a lehetőséggel, mert sokat segítenek, és a kapott tapasztalati pontok száma nem csökken miattuk. Átvihetjük őket másik városba, sőt másik nehézségi fokozatra is. Velünk együtt fejlődnek, így figyeljünk oda, hogy ne maradjanak el nagyon szintünktől, mert ha túl nagy lesz a különbség, egyre lassabban fognak követni minket. Ezért érdemes elhalálozásuk esetén azonnal feltámasztani őket, ami sajnos egyre költségesebbé válik, de az ár sosem haladhatja meg az ötvenezer aranyat. Fel is szerelhetjük őket, de csak azonos típusú fegyverrel, mint amilyent eddig használtak. Az erő- és szintkövetelmények rájuk is érvényesek. Mindegyik fejezetben más eltérő képességű és segítséget nyújtó harcosokat bérelhetünk, érdemes átnézni a táblázatot, mielőtt hosszú távú útitársat választunk. A harcosoknak valamilyen fagyasztást, vagy távolsági fegyvert használó karaktert érdemes választaniuk, a varázslók az Act5 barbárjait részesítsék előnyben, de minden kasztnak érdemes elgondolkodnia az aurával segítő Act2-es lándzsásról is.

| Bérlés helyszíne | Harcstílus, alkalmazott képességek | Szintlépéskor kapott bónusz |
|---|---|---|
| Act 1 | Nyilas, tűz vagy jég sebzéssel | 10 Health, 2 All Resistance, 1 Strength, 2 Dexterity |
| Act 2 | Védekező közelharcos, aurák | 10 Health, 2 All Resistance, 1,5 Strength, 1,5 Dexterity |
| Act 3 | Mágia, jég-, tűz- vagy villámsebzést okozó varázslatok | 10 Health, 2 All Resistance, 1,5 Strength, 1,5 Dexterity |
| Act 5 | Támadó közelharcos, Stun és Bash támadás | 10 Health, 2 All Resistance, 2 Strength, 1,5 Dexterity |

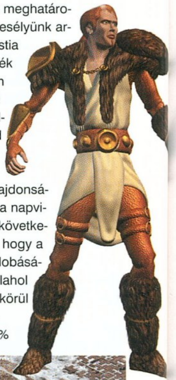
mítási mód szerint itt alig harmincötös szörnyekkel találkoznánk össze, amelyek a magas szintünk miatt nem jelentenének számunkra szinte semmi tapasztalati pontot sem, éppen ezért a Blizzard a Nightmare fokozaton megnövelte mindegyik bestia szintjét, így az első fejezetben már nem nagyon futhatunk össze negyvennél alacsonyabb rondasággal. Hell fokozatra lépéskor ugyanez a helyzet, a fő tapasztalati pont-gyűjtő helyen, az Act5-ben pedig egységesen mindenki 90-es szintű, a két főellenségtől, Baaltól és Nihlakától eltekintve.

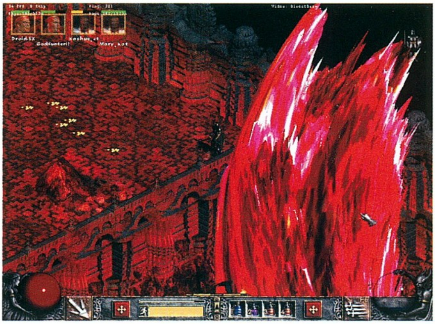
A CD mellékleten Chris segítségével a Diablo rovatban találhatótok egy igen hasznos programot, amelyik amellett, hogy tartalmazza az összes szörny valamennyi tulajdonságát – ellenállás, sebzés, támadás, védekezés, fejletségi szint -, megadva neki a kellő adatokat még azt is kiszámolja, hogy jelenleg hol érdemes fejlődnünk. Persze nem kell mindig körzővel, vonalzóval, segédprogrammal kell kiszámolnunk, hogy most akkor hol is lenne jó irtanunk, de ha azt vesszük észre, hogy már napok óta nem léptünk szintet, akkor érdemes elolvasni ezt a bekezdést még egyszer.

## FELSZERELÉSGYŰJTÉS

A Diablo másik nagy vonzereje - az egyre erősödő karakterünk mellett - az egyre „táposabb" tárgyak találása. Egyjátékos módban erre egyetlen lehetőségünk a szörnyek mértéktelen hentelése, és sokak téves véleményével ellentétben igenis van lehetőségünk, hogy megnöveljük a belőlük hulló jobb – értsd mágikus – cuccok számát. Ez a módszer pedig nem más, mint hogy minél több „find magic" tulajdonsággal bíró holmit öltünk testünkre, még ha ezek tulajdonságai valamennyivel el is maradnak eredeti felszerelésünk értékeitől. Ezáltal ugyan valamennyivel lassabban fogunk irtani, de jelentősen megnövelhetjük a kék, illetve sárga színű tárgyak hullási gyakoriságát.

A Diablo 2 „tárgyhullási rendszere" a következőképpen működik. Minden szörny megölésekor van egy előre meghatározott százalék esélyünk arra, hogy a bestia sárga, vagy kék cuccot dobjon Ezt az értéket nem lehet tudni – a Blizzard a szörnyeknek egyedül ezt az egy tulajdonságát nem hozza napvilágra –, csak következtetni lehet rá, hogy a rare tárgyak dobásának esélye valahol egy százalék körül lehet. Namármost, a „+30%





to find magic item” ezt a százalékot növeli meg, tehát ha összességében +100 százaléknyi jobb találási esélyt biztosító cucc van rajtunk, akkor ez az említett 1 százalék kettőre növekszik. Értelemszerűen érdemes minél több ilyen holmit hordanunk, persze, csak ha megtehetjük, hogy feláldozzuk ellenállásunkat és védelmünket a jobb tárgyhullás érdekében.

Érdemes tudni, hogy a gamble-zés során ezek a módosítók nem hatnak, teljesen mindegy, milyen felszerelésben megyünk szerencsét próbálni! Az eredeti Diablo 2-vel ellentétben sajnos már nincs lehetőségünk set és unique tárgyakat szerezni gamblezés útján, ha ilyenekre vágyunk, marad a szokásos henteléses megoldás, viszont cserébe szerencse-felszerelésünk immár az összetört vázákból, kinyitott sírokból eső tárgyakra is hatással van, a nekromanták nagy örömére pedig újabban az idézett lények is felveszik a gazdájuk tárgyai által biztosított jobb tárgytalálási tulajdonságot.

A „magic find” csak arra van hatással, mennyi sárga illetve kék cucc hullik, azok minőségére nincs. Igazán jó cuccokat csak magas, pontosabban MAGAS szinten fogunk találni, mert a jobb tárgyak megtalálásához el kell érnünk egy bizonyos szintet. Szóval csak türelem, türelem, türelem…

## MIT HOZ A JÖVŐ?

Ahogy azt minden ezen a bolygón élő játékos tudja, a Blizzard jelenlegi egyetlen bejelentett fejlesztés alatt álló projectje a Warcraft 3, valamint dolgoznak még egy játékon, amelyről a leplet a szeptemberi ECTS-en fogják lehullajtani – egy biztos, a játék NEM a Starcraft 2. Valószínűleg egy teljesen új univerzumban fog játszódni, de ezen kívül semmit nem lehet tudni róla, így miután Carmack bátyó bejelentette fejlesztés alatt álló játékait – valami Quake 4, vagy mi -, a játékosok közt a legtöbb álmatlanságot okozó kérdéssé lépett elő: vajon mit kotyvaszt a Blizzard megint? Ha jól számolom, a következő szám hírek rovatából már erről is beszámolhatunk…

*Greg5*
*greg5@freemail.hu*

## RÚNÁK ÉS RÚNASZAVAK

| Rúna neve | Bónusz fegyverbe helyezéskor | Bónųsz Páncélba, pajzsba, vagy sisakba helyezéskor |
|---|---|---|
| El | + 50 Védekezés, +1 a Látómezõhöz | +15 Védekezés, +1 a Látómezõhöz |
| Eld | 175% sebzés élõholtakkal szemben, +50 a Támadáshoz | 5%-kal nagyobb kitartás és megnövelt blokkolási esély |
| Tir | 2 manna minden ölés után | +2 manna minden ölés után |
| Nef | Hátralökés | 30-cal több védési esély lövedékkel szemben |
| Eth | 25% Target Defense | 25% Target Defense |
| Ith | +9 a maximum sebzéshez | A mannánk az elszenvedett sebzés 15 százalékával növekszik |
| Tal | +20 méregsebzés 1 másodpercen keresztül | +30-35% méreg-ellenállás |
| Ral | +5-30 tûzsebzés | +30-35% tûz-ellenállás |
| Ort | +1-50 villámsebzés | + 30-35% villám-ellenállás |
| Thul | +3-14 jégsebzés | + 30-35% jég-ellenállás |
| Amn | 7% életerõ-elszívás | A támadó ütésenként 14 életerõ veszteséget szenved |
| Sol | +9 a minimális sebzéshez | 7-tel csökkentett sebzõdés |
| Shae | 20%-kal megnövelt támadási sebesség | 20%-kal gyorsabb magunkhoz térés ütés után /20%-kal jobb blokkolási esély |
| Dol | 25% ütéskor az ellenség elmenekülésére | Másodpercenként 7 életerõ gyógyulás |
| Hel | 20%-kal kisebb viselési követelmény | 15%-kal kisebb viselési követelmény |
| Po | +10 To Vitality | +10 To Vitality |
| Lum | +10 To Energy | +10 To Energy |
| Ko | +10 To Dexterity | +10 To Dexterity |
| Fal | +10 To Strength | +10 To Strength |
| Lem | 75%-kal több arany a szörnyektõl | 50%-kal több arany a szörnyektõl |
| Pul | 175% sebzés és +100 támadás démonokkal szemben | 30%-kal nagyobb sebzés |
| Um | 25% Nyitott seb okozására | 15 vagy 22%-kal több ellenállás valamennyi elemmel szemben |
| Mal | Az ellenség nem tudja gyógyítani magát | 7-tel csökkentett mágikus sebzõdés |
| Ist | 30%-kal nagyobb esély mágikus tárgy találásra | 25%-kal nagyobb esély mágikus tárgy találásra |
| Gul | 20%-kal nagyobb támadási érték | +5% maximum méreg-ellenállás |
| Vex | Ütésenként 7% mannaszívás | +5% maximum tûz-ellenállás |
| Ohm | 50%-kal nagyobb sebzés | +5% maximum jég-ellenállás |
| Lo | +20% esély kétszeres sebzés okozására | +5% villám-ellenállás |
| Sur | Az ütés megvakítja az ellenfelet | + 5% maximum manna vagy +50 a mannához |
| Ber | +20% esély robbanó nyílvesszõre | 8%-kal kisebb sebzõdés |
| Jo | 25%-kal lassított ellenfelek | + 5% maximum életerõ vagy +50 az életerõhöz |
| Cham | Ellenségfagyasztás | Fagyaszthatatlanság |
| Zod | Törhetetlenség | Törhetetlenség |

A rúnákat az ékkövekhez hasonlóan foglalatokkal rendelkező tárgyakba helyezhetjük, további változatos bónusszal gyarapítva azokat. Rare, unique és set tárgyakra is alkalmazhatjuk, és ha kedvencünknek nincs foglalata, ne felejtsük el, hogy Larzuk, a kovács minden nehézségi szinten egy alkalommal szívesen segít ezen a gondunkon.

A megfelelő rúnákat kombinálva rúnaszavakat hozhatunk létre, amelyek rengeteg további bónuszt adhatnak. Ezek csak normal, azaz szürkével jelölt foglalatos tárgyakkal működnek, és csak akkor, ha az adott recept pontosan annyi rúnát tartalmaz, amennyi hely található a tárgyban, se többet, se kevesebbet! A táblázatban látható rengeteg extra tulajdonság mellett megmaradnak azok a bónuszok is, amelyikeket a rúnák külön-külön biztosítanának. Vigyázzunk, hogy a megfelelő sorrendben helyezzük őket a tárgyba, különben a kombináció nem fejti ki a kívánt hatást. Egyjátékos módban a legtöbb kombináció csak az 1.09-es patch óta működik, de mivel értelemszerűen nem volt alkalmam mindet kipróbálni, a biztonság kedvéért mentsük ki a próbálkozás előtt karakterünket, nehogy kínkeservesen megtalált rúnáink kárba vesszenek.

# MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

## ICEWIND DALE

Sziasztok!

Segítségre lenne szükségem. Icewind Dale-ezek, és a chapter 4-ben akadtam el, az upper dorn's deepben. A végén vagyok, találkoztam már a pap szellemével is, a Lich-et megöltem a törp sírkamrában, de az újraéled a hősök termében. Mocsy leírásában a következők szerepelnek ezzel a résszel kapcsolatban: „ ismét öljem meg, közben a tolvaj derítse fel a kriptákat. A bal oldalon a negyedik kripta rejti a lich életerejét biztosító varázstárgyat. Ezt kell ellopnunk, majd elvinni a jobb oldal második kamrájába." 1. Nekem nincs tolvaj a csapatomban, az baj? 2. baloldali 4. kriptában van: 3 varázstekercs: chaos, domination, antimagic shell és a terikan's journal, ezek közül melyik a lich életerejét biztosító varázstárgy? 3. Az, hogy elvinni a jobb oldal 2. Kamrájába, az azt jelenti, hogy odaviszem, és ledobom a földre, vagy hogy berakom a szarkofágba?

Már rengetegszer megöltem ezt a lich-et, próbálkoztam az Axe of Caged soulsszal is, egyszer becsaltam a Jamoth's tombba, mert volt valami a Terikan's journalban, hogy ott elgyengülnek, de ugyanúgy feléledt.

A csapatom a következő: level 9 Ranger, level 10 Cleric, level 11 Mage.

Kérlek, segíts, nem boldogulok ezzel. (A 2000/9-es guruban lévő gaming guide-ból idéztem.)

Előre is köszönöm! Csak így tovább!

*KillerKov*

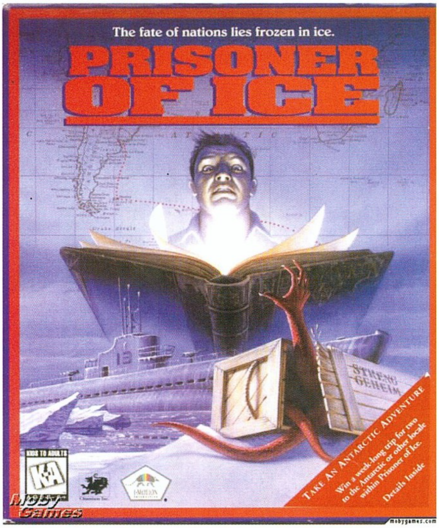
**A lich életerejét tartalmazó üveg a bal oldali kripta negyedik kamrájában található (a bejárattól számítva). Az üveg nem a szarkofágban van, hanem a kripta falán (nyomd le az ALT gombot, s meglátod a körvonalakat). Ezután kell átvinned az üveget a jobb kettes sírboltba, ekkor a lich automatikusan megsemmisül.**

***Mocsy***

## PRISONER OF ICE

Hello Mocsy!

Gondom van a Prisoner of Ice-szal. Elolvastam a végigjátszást, de az sem segített. Ott tartok, hogy kiszabadultam a náci börtönből, és a szellőzőn keresztül egy barlangba jutottam, ahon-




## RED ALERT 2

Szia Mocsy!

A 2001/01-es PC Guruban le van írva a Red Alert 2 végigjátszása, lenne néhány másfajta megoldásom a pályákra:

**Szövetségesek: Operation Liberty**

Foglaljuk el a legközelebbi orosz bázis barakk és warfactoryját 7 db. IFV + 2 mérnök + 5 tesla harcos + 3 db. Orosz páncélos.

**Deep Sea**

Ne foglalkozzunk semmivel, csak gyártsunk 10 db. Rocketeert, és küldjük őket, az északnyugatra található szigetre. Vigyázzunk, néhány légvédelmi hajó tartózkodik a közelben. Amint az MCV megérkezik, pusztítsuk el a tesla reaktorokkal együtt.

**Fallout**

Csináljunk a bázis nyugati, illetve déli oldalán kikötőt, gyártsunk 5-5 rombolót, Aegis cirkálót, delfint mindegyik parton, majd készítsünk 5 anyahajót és kétéltűt. A kétéltűbe tegyünk egyenlő elosztásban prism és mirage tankot, építsünk kémműholdat és legutoljára a kronoszférát. Szerezzük meg a tengeri uralmat, teleportáljuk át a kétéltűeket az orosz sziget nyugati partjához, majd nyissuk ki őket, a prismákkal nyírjuk ki a nuke reaktorokat, közben védjük őket mirage tankokkal. Következhetnek az atom silók.

**Oroszok: Big Apple**

Csak annyi a hozzáfűzni valóm, hogy foglaljuk el a keleti warfactoryt, építsünk 12 db. IFV-t, ültessünk beléjük 2 mérnököt, 10 tesla harcost. A fent említett egységekkel támadjuk meg az ellenfelet, az egyik kocsiból vegyük ki a mérnököt, foglaljuk el a tech centert és építsük mellé egy barakkot, gyártsunk néhány tesla és flak troopert.

**Home Front**

Gyorsan építsünk warfactoryt és flaktrackot, tegyünk bele 5 mérnököt. Az invázió után küldjük a part mellett keletre gyorsan, foglaljuk el a főbázist, és amennyit még tudunk, még egy ilyen akció, és a gép nem tud mit gyártani. A pókokkal tegyük el láb alól a szedegetőit, jöhet a tisztogatás.

**Desecration**

Az alattunk lévő orosz bázis alatt van egy lerombolt híd, javítsuk meg, majd pusztítsunk el mindent az apró szigeten. Jutalom: 7 db. láda. A pályán összesen 14 db. ládát szerezhetünk.

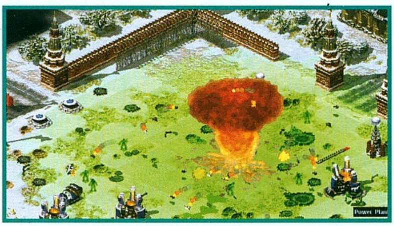
**Polar Storm**

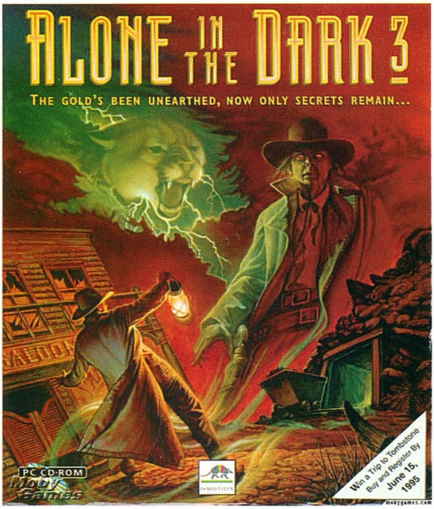
Ha eljutottunk a „jól őrzött szigetre", foglaljuk el az allied főbázist, majd folyamatosan javítsuk, mert egy prismtorony éppen eléri. Gyorsan építsünk egy warfactoryt és egy javító épületet, majd egy allied MCV-t. Fejlesszük ki a szövetséges technológiát, így már tudunk készíteni vihart. A prism tankok ellen mirage tankot, a teleportáló IFV-k ellen pedig yurit érdemes használni. A vihart és az atomot egyszerre kell Használni a kronoszférán.

Kérlek, tegyél be a mentőövbe, lehet, hogy így sokakon segítek!

Profi az újság. Üdv mindenkinek:

*Cyborg*



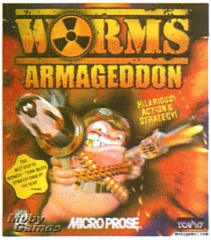



nan egy teleportkapu segítségével egy másik barlangba jutottam. A végigjátszás azt írja, hogy egy csilléből kell valami vasat kiszedni, hogy elmozdítsak egy követ. HOL VAN AZ A CSILLE? Sehol sem találom. Ha tudsz segíteni, akkor kérlek, tedd meg.

*Előre is kösz: Máté*

**A csille még messze van. Először is mozdítsd el a cseppkövet, majd menj be a kinyíló kőkapun keresztül, s vedd fel a tárgyakat. Menj jobbra, s a szobor jobb szemén használd az ametisztet, a balon pedig a rubint. Kinyílik az oltár, s ez után találod meg a csillét.**

***Mocsy***




## ALONE IN THE DARK 3

Csá Mocsy!

Leírom még egyszer az előző levelemet, ugyanis már egy jó ideje nem válaszoltál rá.

Béna vagyok! Megint elakadtam az Alone 3-ban, méghozzá a banknál. Nem tudom beállítani a széf kombinációját. KÉRLEK, KÉRLEK, KÉRLEK SEGÍTS!!!

*fELIX*

**A széf a bankban található a kép mögött. A nyitó kód: 806.**

***Mocsy***

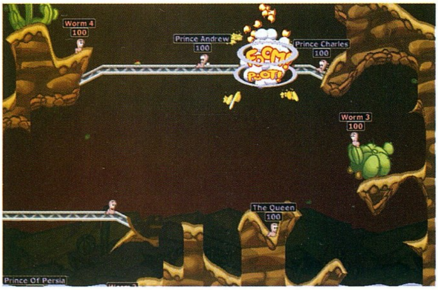
## WORMS ARMAGEDDON

Hello!

A Worms Armageddon végigjátszásához kellenének tippek. Ha tudsz rakj be a mentőövbe.

Előre is kösz

*Gombóc Artúr*
*gomboc.artur@buli.net*




## BALDUR'S GATE 2

Bocsy Mocsy, hogy megint zavarlak, ez ma már vagy a 6. levelem neked, de mindig kifelejtek valamit!

Írd már meg, hogy a paladin strongholdos küldetések közül a 4.-ben a hídnál hol vannak a paladinok, akiket meg kell keresni?

*Üdv: Mater*

**Menj a Bridge Districtbe, s ott a bejáratnál fordulj jobbra (szemben állsz a bejárattal). A házak között lesz egy kis tér, ott találod meg a bukott paladinokat.**

***Mocsy***

Szevasz Mocsy!

Megkaptam a választ. Kösz!

De lenne még 1 kérésem, keresnél nekem a játékban olyan cuccot, ami egy kicsit feljebb viszi az ügyességet, mert nagyon kevés (kiegészítőben is lehet). Én is ezt keresem már régóta, de semmi.

**Gauntlet of Dexterity: 18-as ügyesség (a Beholder Cult küldetésben szerezheted meg).**

***Mocsy***

Jöjjenek a kérdéseim, jó lenne, ha minél előbb válaszolnál, ha tudsz:

1; Az investegate and destroy the cult of the eyeless küldiben hogy kell kinyírni a templomban levő démont, aki állandóan csak a gyűlöletét hajtogatja?

**Azonnal állítsd meg a játékot, s nyomj a démonra egy Heal varázslatot (csak a szeretet erejével tudod legyőzni)**

2; A karakterem paladin, és ebből következik, hogy beállítottsága lawful good, de a pokolban a tesztek megcsinálása után neutral evilre változik, pedig mindig jó úton csinálom meg őket, és kapzsi sem vagyok. Viszont ha ez törvényszerű, akkor írd meg, hogy a következő szintlépésnél nem lesz-e baj, mert a carsomyr +5-öt használom (szerintem ez a legerősebb a játékban), és nem leszek fallen paladin.

**Nem hiszem, nálam nem volt ilyen gond.**

3; Aerie kulcsát hol és hogy kell használni?

**Nem kell használni, azzal nyitottad ki a láncait, amikor Ogre illúzió volt rajta.**

4; Mit kell csinálni az elder orb szemével?

**Semmit.**

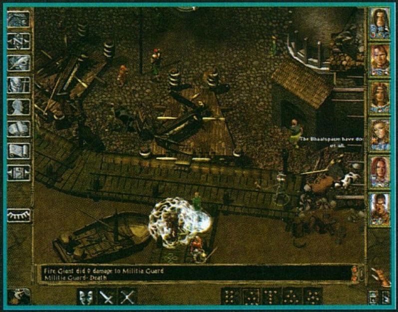
Hi Mocsy!

A Bg2-vel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Azt írják az újságban, hogy a Crom Faeyrhez kell az úgynevezett Girdle of frost giant strength, amely Underdarkban van a démonlovagoknál. De hol vannak ezek a démonlovagok?

Válaszodat előre is köszi:

*Kornél*

**A halállovagokat a Western Tunnelsben találod az Underdarkban. Itt kell megkeresned Demogorgon szobrát, s feláldozni egy szörnyet vagy állatot a szobor talapzatán. Az áldozattal egy időben megjelennek a lovagok, akiket meg kell semmisítened. Náluk találod meg a Girdle of the Frost Giant Strength varázstárgyat.**

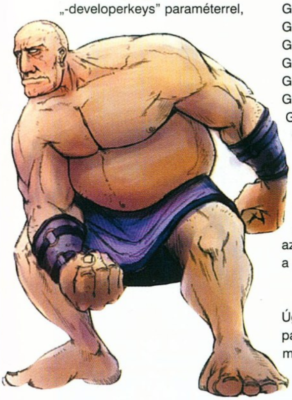


# CHEAT

**Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!**

### MAX PAYNE

Miután felinstalláltad a játék lemezén található Max FX Toolst indítsd el a programot a „-developerkeys" paraméterrel,



majd játék közben az F12 lenyomása után írd be a kódot:

**god** istenmód
**mortal** az istenmód kikapcsolása
**getallweapons** minden fegyver választható
**getinfiniteammo** kifogyhatatlan lőszer
**noclip** „clipping" ki
**noclip_off** „clipping" be
**getbullettime** lassú mozgás
**showfps** fps-számláló
**getpainkillers** 8 „PainKiller"
**c_addhealth (100)** 100 egészségpont
**get x** x nevű tárgyat kapsz *
**jump#** nagyobb ugrás (#=10, 20, 30)
**SetWoundedState** járás sérültként
**SetNormalState** normál járás

*** A tárgylista:**
GetBaseballbat, GetBeretta, GetBerettaDual, GetDualBeretta, GetDesertEagle, GetIngram, GetSawedShotgun, GetMP5, GetPumpShotgun, GetMolotov, GetJackhammer, GetIngramDual, GetDualIngram, GetHealth, GetColtCommando, GetGrenade, GetM79, GetSniper, GetPainkillers, GetBulletTime.

### ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

Indítsd a játékot a „wizardmaster" paraméterrel, s az „Inventory" képernyőn feltűnik a „Cheat Option".

### EMPIRE OF THE ANTS

Úgy látszik, ebben a hónapban a paraméterezés a divat, amely most a „/11" alakot ölti. A kódokat játék közben, az F11 lenyomása után írhatod be:

**WinLevel** szintlépés
**WannaFood** élelem
**Showmap** teljes térkép
**Disco** „Disco Party"
**Marche** fagyott hangyák
**LoseLevel** a szint elvesztése

### CONFLICT ZONE

A kódokat a chatablakba (C billentyű), a Backspace lenyomása után írd be:

**WIN** a küldetés megnyerése
**MY TAYLOR IS RICH** 20000 pont
**REPLAY ALL MISSIONS** minden küldetés elérhető

### DEAD ZONE

A kódokat játék közben, az Enter lenyomása után írhatod be:

**give me some oil** 10000 egység olaj
**on screen** teljes térkép
**protect me** istenmód
**free build** szabad építés
**fast build** gyors építés
**show enemy mines** az ellenfél bányáinak felfedése
**victory** győzelem
**defeat** vereség

### DINOSAUR'US

**Szintkódok:**
SPIDY, GENESIS, SNOWMAN, MASELL, ASI, MURPHY, TSC, REMETIX, PELLUS, VOID, PORTAS, CSABA, CABO, ZOLI, KAROLY, ZSOLTI, TIBI, THOMAS, BIRD, MATULA, MAJOM, FABLE, HURKA, KIGYO, HALAL, KARFIOL, ABRAK, GYOKER, BORZALOM.

### EQUESTRIAD 2001

A kódokat a „Cheats" menüben írd be:

**MR HAPPY** helyes öltözet (?)
**BIGHEAD** „Big Head" mód
**PHAR LAP** végtelen energia
**GENIE IN A BOTTLE** minden pálya és ló választható
**NEW YEARS EVE** tűzijáték
**TANTALUS BIG AIR** „Ballistic Rider"
**KANAHOOKA** Shetland póni

### SKI-DOO: X-TEAM RACING

A „Player And Tuning" menüben játékosnévként írhatod be a kódokat:

**gimmealltracks** minden pálya választható
**gimmeallsleds** minden hómobil választható
**gimmesuperboost** nagy gyorsulás
**gimmeflyhigh** alacsony gravitáció
**gimmecheatreset** az aktív cheat kikapcsolása

### STARDOM: YOUR QUEST FOR FAME

A konzol megjelenítéséhez játék közben nyomd le a CTRL + F11 gombokat, ezután írd be a kívánt kódot:

**showmethemoney [x]** x mennyiségű pénzt kapsz
**showmethescore [x]** x számú pont a jutalom
**showmethejob** a feladat megváltoztatása a kijelölt emberrel

### SUDDEN STRIKE FOREVER

A kódokat játék közben, az Enter lenyomása után írhatod be:

****superman** legyőzhetetlenség
****nofog** teljes térkép
****staticfog** a teljes térkép kikapcsolása

### MADDEN NFL 2001

Változatosabbá teheted a játékot, ha előcsalogatod a rejtett csapatokat. A kódokat a „Secret Codes" képernyőn írd be:

**Lionpower** '57 Lions
**Goldrush** '57 49ers
**Jollygreen** '58 Giants
**Stables** '58 Colts
**Greenwings** '60 Eagles
**Getem** '62 Texans

| | |
|---|---|
| **Therewasaman** | '62 Oilers |
| **Megiveyou** | '66 Chiefs |
| **Champs** | '66 Packers |
| **Whoshotjr** | '66 Cowboys |
| **Blitzer** | '67 Rams |
| **Snowplow** | '67 Packers |
| **Tundra** | '67 Cowboys |
| **Heidi** | '68 Colts |
| **Shocker** | '68 Colts |
| **Tvtimeout** | '68 Jets |
| **Nofluke** | '69 Chiefs |
| **Allfluke** | '69 Vikings |
| **MNF** | '70 Browns |
| **Peopleeater** | '70 Vikings |
| **Damnyankees** | '70 Jets |
| **Overtime** | '71 Chiefs |
| **Longestgame** | '71 Dolphins |
| **Stars** | '71 Cowboys |
| **Lucky** | '72 Steelers |
| **Perfect** | '72 Dolphins |
| **Airshow** | '72 Colts |
| **Steelcurtain** | '74 Steelers |
| **Defenders** | '74 Dolphins |
| **Struggle** | '74 Raiders |
| **Tark** | '74 Vikings |
| **Purple** | '75 Vikings |
| **Hailmary** | '75 Cowboys |
| **Miracleleap** | '75 Steelers |
| **Ghosttothepost** | '77 Colts |
| **Usateam** | '77 Cowboys |
| **Theghost** | '77 Raiders |
| **Dynasty** | '78 Steelers |
| **Holy** | '78 Raiders |
| **Roller** | '78 Chargers |
| **Earl** | '78 Oilers |
| **Recordnight** | '78 Cowboys |
| **Cannedtuna** | '78 Dolphins |
| **Comeback** | '79 Cowboys |
| **Pirates** | '79 Bucaneers |
| **Aheadatthehalf** | '79 Redskins |
| **Ironman** | '81 Chargers |
| **Thecatch** | '81 49ers |
| **Tigers** | '81 Bengals |
| **Nochance** | '81 Cowboys |
| **Blockedkick** | '81 Dolphins |
| **Homesick** | '83 Raiders |
| **Dantheman** | '84 Dolphins |
| **Upset** | '85 Bears |
| **Blowout** | '85 Patriots |
| **Flyaway** | '85 Falcons |
| **Giantslayer** | '85 Dolphins |
| **Thedrive** | '86 Broncos |
| **Nonstop** | '86 Browns |
| **Hitter** | '87 Broncos |
| **Fumbleruski** | '87 Browns |

| | |
|---|---|
| **Nohope** | '88 Bengals |
| **Bengalkiller** | '88 49ers |
| **Crushed** | '89 Broncos |
| **Wideright** | '90 Bills |
| **Oneeye** | '90 Raiders |
| **Neonlights** | '91 Falcons |
| **Toomuch** | '91 Lions |
| **Comebackkid** | '92 Bills |
| **Weakdefense** | '92 Oilers |
| **Howboutem** | '92 Cowboys |
| **Notagain** | '93 Bills |
| **Charge** | '94 Chargers |
| **Ouch** | '94 Broncos |
| **Olejoe** | '94 Chiefs |
| **Bythebay** | '94 49ers |
| **Defense** | '96 Panthers |
| **Almost** | '96 Packers |
| **Overdue** | '97 Broncos |
| **Nopackattack** | '97 Packers |
| **Missedchance** | '98 Vikings |
| **Noluck** | '98 Packers |
| **The catchtwo** | '98 49ers |
| **Giftball** | '98 Falcons |
| **Miracleplay** | '99 Titans |
| **Nowhereman** | '99 Rams |
| **Inthegame** | EA Sports |
| **madden84** | '84 All Madden Team |
| **mad1985** | '85 All Madden Team |
| **86madden** | '86 All Madden Team |
| **1987mad** | '87 All Madden Team |
| **madden88** | '88 All Madden Team |
| **mad1989** | '89 All Madden Team |
| **90madden** | '90 All Madden Team |
| **1991mad** | '91 All Madden Team |
| **madden92** | '92 All Madden Team |
| **mad1993** | '93 All Madden Team |
| **94madden** | '94 All Madden Team |
| **1995mad** | '95 All Madden Team |
| **madden96** | '96 All Madden Team |
| **mad1997** | '97 All Madden Team |
| **98madden** | '98 All Madden Team |
| **1999mad** | '99 All Madden Team |
| **Kingtut** | Mummies Team |
| **Maddenmen** | Millenium Team |
| **Supermadden** | Super Bowl Team |
| **Brownbear** | All Bears |

| | |
|---|---|
| **Bluebills** | All Bills |
| **Buckingbronco** | All Broncos |
| **Bluechargers** | All Chargers |
| **Redchiefs** | All Chiefs |
| **Whitecolts** | All Colts |
| **Bluecowboys** | All Cowboys |
| **Aquafins** | All Dolphins |
| **Greeneagles** | All Eagles |
| **Blackfalcons** | All Falcons |
| **Goldniners** | All 49ers |
| **Biggiants** | All Giants |
| **Greenjets** | All Jets |
| **Silverlions** | All Lions |
| **Yellowpack** | All Packers |
| **Bigcats** | All Panthers |
| **Redpats** | All Patriots |
| **Silverraid** | All Raiders |
| **Goldrams** | All Rams |
| **Darkbird** | All Ravens |
| **Redindians** | All Redskins |
| **Marchingin** | All Saints |
| **Blacksteel** | All Steelers |
| **Conquer** | All Vikings |
| **Buyme** | Ecko Team |
| **Inthesun** | Tiburon Team |
| **Scareme** | Monsters Team |
| **Sugarplease** | Sugar Buzz Team |
| **Handsup** | Marshalls Team |

### ZEUS OFFICIAL EXPANSION: POSEIDON

Nyomd le a Ctrl + Alt + C gombokat, ezután jöhet a kód:

| | |
|---|---|
| **mammaldrome** | a magtár háromhavonta megtelik |
| **atlasthegreat** | gyorsabb építés |

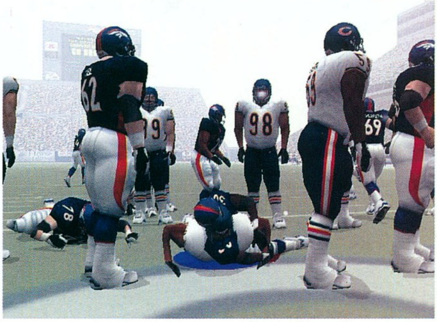
| | |
|---|---|
| **soundFrags** | az elpusztuló állatok más hangot adnak |
| **seasick** | több hal |
| **hotlava** | új varázslat |

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Játék közben nyomd le a Tab gombot, majd írd be a kódot:

| | |
|---|---|
| **nwcquigon** | szintlépés |
| **nwcmidichlorians** | minden varázslat és 999 manna |
| **nwcpadme** | extra arkangyal |
| **nwcdarthmaul** | extra fekete lovag |
| **nwccoruscant** | a hős minden épületet megkap |
| **nwcr2d2** | a hős minden harci gépet megkap |
| **nwcwatto** | extra pénz és anyag |
| **nwcpodracer** | nagyobb mozgástér |
| **nwcprophecy** | „Obelisk Map" megjelenítése |
| **nwcrevealourselves** | „Terrain Map" megjelenítése |

*Tony*

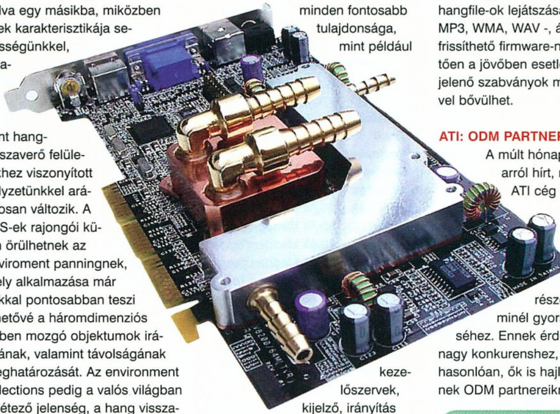


# HARDVER HÍREK

## CREATIVE: AUDIGY HANGPROCESSZOR

A hangkártya-piac egyik legmeghatározóbb szereplője mindig is a Creative Labs volt, amit mi sem igazolhat jobban már több éve tartó piacvezető pozíciójuknál. Folyamatos fejlesztéseiknek hála, úgy tűnik, hogy a cég a továbbiakban is magának tudhatja majd ezt az előkelő pozíciót, hiszen nemsokára debütál új hangprocesszoruk, az Audigy, mely a jelenlegi csúcsot képviselő Sound Blaster Live! EMU10K1-es

processzor effekt-feldolgozó képességének négyszeresével rendelkezik. Eddig páratlan architektúrájának és a 32 bites Multi-Effect Engine-nek köszönhetően az Audigy sokkal összetettebb algoritmusok végrehajtására képes, mint neves elődje, s ez által sokkal élethűbb térhangzás érhető el használatával játékokban vagy akár a számítógépen lejátszott filmekben. A processzort az EAX ADVANCED HD software egészíti ki, mely nevéből is adódóan a Creative által favorizált, EAX hangleképzési rendszer legújabb verziója, s ennek megfelelően számos új lehetőséget rejt magában - ezekből most csak a legfontosabbakat említjük meg. A multi-environment funkció által a játékosok egyidejűleg akár négy, egymástól teljesen független térben zajló esemény hangjait is képesek lesznek hallani. Az environment morphingnak köszönhetően teljesen természetes átváltást tapasztalhatunk majd egyik térből áthaladva egy másikba, miközben ezek karakterisztikája sebességünkkel, vala-mint hang-visszaverő felületekhez viszonyított helyzetünkkel arányosan változik. A FPS-ek rajongói külön örülhetnek az enviroment panningnek, mely alkalmazása már sokkal pontosabban teszi lehetővé a háromdimenziós térben mozgó objektumok irányának, valamint távolságának meghatározását. Az environment reflections pedig a valós világban is létező jelenség, a hang visszaverődésének pontos leképzéséről gondoskodik.



## CREATIVE: NOMAD JUKEBOX 20GB

Szintén a Creative háza tájáról érkezett a hír, miszerint NOMAD Jukeboxuknak egy sokkal nagyobb tárkapacitással rendelkező egységét fogják a közeljövőben a piacra dobni. Az új NOMAD Jukebox 20GB nevéhez híven 20 GB-nyi – vagyis az elődhöz képest több, mint háromszor annyi - digitális hanganyag tárolására, vagy rögzítésére alkalmas. Magán az egység lényegi kialakításán nem változtattak, így annak minden fontosabb tulajdonsága, mint például kezelőszervek, kijelző, irányítás maradt a régiben. Csatalakozásait tekintve sem történt semmi előrelépés, s így az új Jukebox is csak egyetlen analóg bementettel rendelkezik külső egységről történő felvételhez, valamint két - egy erősített és egy erősítetlen - kimenettel lejátszáshoz. Az eszközbe integrált, új real-time jelprocesszornak (DSP) köszönhetően valamivel jobb hangminőséget sikerült elérni, emellett számos más hasznos funkció és effekt is szerepet kapott – time-scaling, hangzás minden nemű igény szerinti egyedi beállítása. A NOMAD Jukebox 20GB egyelőre a legelterjedtebb hangfile-ok lejátszását támogatja – MP3, WMA, WAV -, ám ez a lista a frissíthető firmware-nek köszönhetően a jövőben esetlegesen megjelenő szabványok megjelenésével bővülhet.

## ATI: ODM PARTNEREK LISTÁJA

A múlt hónapban adtunk arról hírt, miszerint az ATI cég új, minden eddiginél agresszívebb üzletpolitikába kezdett piaci részesedésének minél gyorsabb növeléséhez. Ennek érdekében, a nagy konkurenshez, az Nvidiához hasonlóan, ők is hajlandók lesznek ODM partnereiknek külön,

## NVIDIA DETONÁTOR 4

**Nagy eufóriában számolt be a net arról, hogy az augusztus13-ával kezdődő héten napvilágot lát az Nvidia chipek referencia meghajtójának négyes változata. 10-25 százalékos teljesítmény többletet hozva, ha jobban belegondolunk, akkor lassan már a fél világnak (de a hard core játékosoknak javának egész biztosan). Végül a megjelenés az újság nyomdába adásáig elmaradt, sőt megerősítették, hogy a hivatalos kiadást szeptemberre tervezték. Igaz ugyan, hogy gőzerővel dolgoznak a korábbi véglegesítésen, de egyelőre a kódot még finomítani kell. Addig is lehet készíteni a nagyobb processzorokat, a gyorsabb memóriákat, az ismertebb benchmarkokat...**

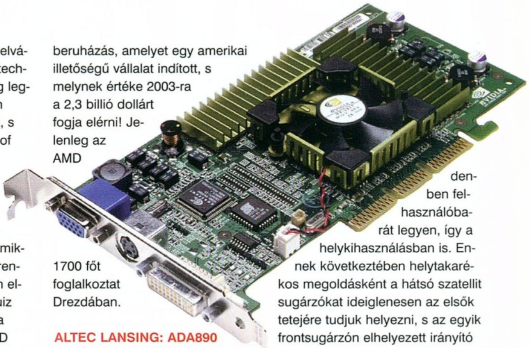
csak chipeket eladni, hogy aztán ezek a cégek elkezdhessék saját, ATI GPU-kon alapuló videokártyáik fejlesztését, majd gyártását. A múlt hónapban közzétett lista a hetekben bővült, s lassan már teljesnek mondható - hiszen a potenciális érdeklődőkkel már megkötötték a szerződéseket. Ezek alapján a jogosultak: A-Open, ASUS, MSI, Prolink, Leadtek, Gigabit, Acer, DFI, FIC, USI, LiteOn, Palit, Super Greece, Club 3D (mely az eddig PowerColor néven futó termékek új neve).

### NVIDIA: NFINITE FX

Hazánkban a sajtó munkatársain kívül még nem sok embernek adatott meg a lehetőség, hogy megtekinthesse a „digitális filmforgatás" első, igazi remekművét, a Final Fantasy: The spirits within című filmet. Az amerikai premiert követően másfél hónappal az Nvidia, valamint a filmet készítő Square összeálltak egy kis demonstráció erejéig, melynek témája a real-time, életszerű renderelés volt, s ennek megfelelően a Columbia Pictures animációs filmjét Nvidia Quadro DCC renderelt változatban mutatták be a résztvevőknek, real-time! Ennek megvalósításában elsődleges szerepe az Nvidia által fejlesztett nFinite FX árnyékolási technikájának volt, mely új technika lehetővé teszi az eddig legnagyobb nehézségnek számító élethű bőr, haj, ruha, valamint egyéb organikus dolgok ábrázolását. A Quadrón alapuló munkaállomás egyetlen képkockát a másodperc tized része alatt renderelt le, mely sebesség akár még egy interaktív, real-time CG jelenet megalkotására is alkalmas - összehasonlításképpen az eredeti filmből egyetlen képkocka renderelése több mint kilencven percbe tellett. Az új Nvidia GPU-nak köszönhetően több mint százezerszeres sebességnövekedés érhető el a hagyományos software renderhez viszonyítva, mely a világ leggyorsabb gépeit felsorakoztató komputerfarmon készült!

### AMD: FAB30

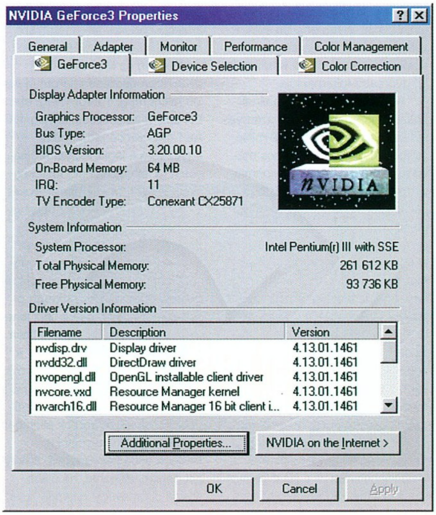
Augusztus hó elején jelentette be az AMD, hogy legújabb „megagyáruk", a drezdai Fab30 eddigi, alig tizenhárom hónapos működése alatt sikeresen legyártotta tízmilliomodik Athlon processzorát. A világszínvonal csúcsát képző gyártóüzem a legkomolyabb elvárásoknak megfelelő gyártási technológiákat vonultatja fel a cég legnagyobb teljesítményű Athlon processzorainak gyártásához, s nemrégiben nyerte el a „Fab of the Year" kitűntető címet a Semiconductor International magazintól annak elismeréséül, hogy ez az első olyan gyár a világon, mely speciálisan, réz belsővel rendelkező mikroprocesszorok előállítására rendezkedett be. Az eddigiekben elért sikerek ellenére Hector Ruiz igazgató szerint a dolgok java még hátra van, hiszen az AMD már megtette az első lépéseket az irányban, hogy a Fab30 átállhasson a 130 mikrométeres, valamint a silicon-on-insulator (SOI) gyártási technológiákra, s még az év vége előtt, de legfeljebb év végére elérje 100%-os termelési szintjét a jelenlegi 60%-kal szemben. Az AMD Saxony jelenleg az egyik legnagyobb németországi invesztíciós beruházás, amelyet egy amerikai illetőségű vállalat indított, s melynek értéke 2003-ra a 2,3 billió dollárt fogja elérni! Jelenleg az AMD 1700 főt foglalkoztat Drezdában.



### ALTEC LANSING: ADA890 HANGRENDSZER

Ahhoz már elég régóta gyártja minőségi hangfalszettjeit az amerikai Altec Lansing cég, hogy külön be kellene mutatni őket. A lassan már öt éve Magyarországon is forgalomban levő Altec termékek mindegyikére kivétel nélkül két dolog jellemző: a profi minőség, valamint az ezzel járó igen magas árfekvés. Nincs ez másképp a cég legújabb hangfalrendszere esetében sem, mely az ADA890 névre hallgat, s az Altec Lansing termékskálájának zászlóshajója. Az ADA890 a cég első Dolby Digital kompatibilis, s THX minősítést elnyert rendszere, mely az általa elérhető frekvenciatartományban garantáltan a kívánt hangon fog megszólalni. A komplett rendszer négy darab szatellit-, egy fa mélysugárzóból, valamint egy erősítőből áll - mely utóbbiba került beépítésre a Dolby Digital dekóder és processzor. Kialakításakor figyeltek arra, hogy tényleg mindenben felhasználóbarát legyen, így a helykihasználásban is. Ennek következtében helytakarékos megoldásként a hátsó szatellit sugárzókat ideiglenesen az elsők tetejére tudjuk helyezni, s az egyik frontsugárzón elhelyezett irányító panelről tudjuk hangzásukat kezelni. Ugyanitt található egy LCD kijelző is, mely a rendszer éppen aktuális működésének megfelelő beállításokat jeleníti meg, melyek közül a főbb módozatok: Dolby Digital, Dolby ProLogic, Quad és Sztereo. Az ADA890 non-plusz-ultráját pedig a hozzá adott távirányító jelenti, mellyel a rendszer összes tulajdonsága elérhetővé válik.

*PC Guru hardware team*




### MILLENNIUM G550

**A német Chip magazin és pár hardveres site jóvoltából napvilágra kerültek az első nem hivatalos benchmarkok a Matrox G550-es kártyájáról. Ugye azt eddig is tudtuk, hogy a Chip nem a 3D-s játék piacra készült, de azért az eredmények még ennek a ténynek az ismeretében is lesújtóak. Vagy ezt, csak azaz énünk mondatja, aki a G400-on felbuzdulva, a G800 pletykáit magáévá téve, már az élen látta a kedven kanadai gyártóját (Mondjuk a kanadaiak, még befutók lehetnek:))? Bárhogy is van, ettől a modelltől végképp el kell búcsúznunk, mert míg egy G400 mondjuk a maga korában a játékok alatt is használhatónak bizonyult, addig a G550-et sebességben egy MX200 (!) már most is megüti. Legalább is a Quake3 és a 3DMark2000 tanúsága szerint. Holott a megjelenése még csak őszre tehető, azaz addig még sok detonátor meghajtó és Radeon2 kártya lefolyik majd Dunán. Azért reméljük, hogy a Matrox tervezőmérnökei még tartogatnak valamit az év végéig, és hamarosan tovább színesítik majd a játékpiacon vetélkedő videokártya gyártók egyelőre két személyes palettáját.**

# VIDEOKÁRTYA BANZÁJ

A hagyományos nyári uborkaszezon a jelek szerint nem jelentkezik a videokártya-piacon, vagy legalábbis igen rövid ideig tart. Az előző PC Guruban megjelent, az ATi elmúlt néhány évéről szóló cikkhez a Truform technológia bejelentése szolgáltatott apropót - de már ekkor sejteni lehetett, hogy itt bizony vihar készül. Nos, mostanra már mennydörög is, és egymást érik a hírek; sőt, John Carmack is életjelet adott magáról mintegy fél éves hallgatás (azaz inkább valamiféle fejlesztői transz) után :).

## RADEON 8500

Kezdjük mindjárt a legjobban várt fejleménnyel, az új ATi chip hivatalos bejelentésével. Először a megnevezésről: a 8-as szám a DX8 teljes támogatását jelenti, az 500-as pedig ezen belül egy modellt; azaz feltehetően számíthatunk majd gyorsabb és lassabb, ennek megfelelően eltérő árú kártyákra is a jövőben.

A specifikációk listája, hogy finoman fogalmazzunk, kifejezetten lenyűgöző. 60 millió tranzisztor, 250 MHz-es órajelen, 0,15 mikronos gyártástechnológiával - több és gyorsabb, mint a GF3 (az összevetés természetesen elkerülhetetlen ;). 64 MB 275 MHz-es (550 effektív) órajelű DDR memória, 8,8 GB/sec sávszélességgel - ez szintén nagyon szakít, az eddigi leggyorsabb, amit videokártyán láthattunk. Mindehhez olyan finomságok társulnak, mint a Hydravision, azaz a beépített duál monitor támogatás, 400 MHz-es RAMDAC-kal, valamint a továbbfejlesztett de-interlacing technológiát használó Video Immersion II.

## CHARISMA ENGINE II, PIXEL TAPESTRY II

A chip belsejébe tekintve komoly változtatásokat láthatunk az első Radeonhoz képest.

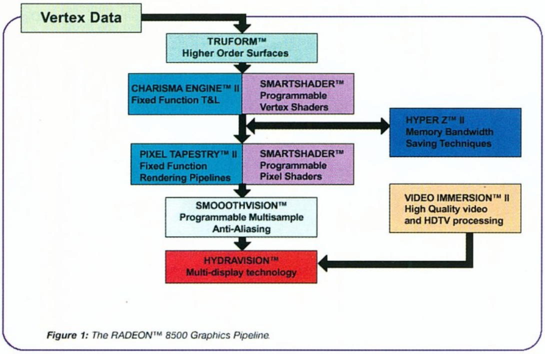



*Figure 1: The RADEON™ 8500 Graphics Pipeline.*

Az új Radeon chip lelkének egyik fele, a hagyományos, kötött funkciós 3D-s végrehajtás eszközéül szolgáló T&L egység és a textúrázó rész az előző változatok új, gyorsabb inkarnációja.

A CE a magasabb órajelnek köszönhetően szó szerint szárnyakat kapott, és most már 60 millió poligon kiszámítására képes másodpercenként (igaz, a legprimitívebb típusból). A PT tuningja sokkal komolyabb volt: a renderelő pipeline-ok számát megduplázták (azaz 4 van belőlük), viszont a textúrakezelő egységből (TMU) már csak kettő tartozik mindegyikhez. Ennek oka alighanem az, hogy a jelenlegi memória architektúrák nem tudták kiszolgálni a 3 texeles pipeline-okat, így a remélt sebességnövekedés elmaradt; továbbá a fejlesztők sem igazán mozdultak rá a témára. A hármas számot azonban ennek ellenére az ATi megtartotta: a loopback funkció segítségével kétszer is vissza lehet vezetni a pixel pipe-ok kimenetét az elejükre, így három renderelési menet végezhető el a külső memória elérése (és a magasabb belső számítási precizitás elvesztése) nélkül.

## SMARTSHADER

A Truformról már olvashattatok, így azt most átugornánk ;) A DX8 kiszolgálására szolgál a chip programozható része, melynek a fantáziadús Smartshader nevet adták; ahogy sejthető, ez a pixel és vertex shaderek ATi-s megvalósítása. A vertexeket feldolgozó egység képességei megegyeznek a DX8-as szabvánnyal, és így a GF3-mal is, azonban a magasabb órajel komolyabb teljesítményt sejtet. Annál érdekesebb a helyzet a pixel shaderek terén, ahol komoly kavarás ment végbe az elmúlt évben az MS részéről. A DX8.1-ben összesen három új verzió jelent meg, 1.2-től 1.4-ig; ebből az ATi az összeset támogatja. Az 1.4-es verzió tartalmazza egyébként a legkomolyabb újításokat; a felhasználható textúrák számát 4-ről 6-ra, az utasításokét 12-ről 22-re növelték. Az utasításkészletet átdolgozták, főleg a textúrakoordináták kezelésével kapcsolatban jelentősen megnövelték a fejlesztők szabadságát. A gyakorlatban ez összetettebb pixel shader programokat tesz lehetővé, amelyeknek a végrehajtása is gyorsabb lesz. Ugyanakkor a GF3 képességei csak az 1.3-as változatig terjednek - ennélfogva a történelem ismétlődésére számíthatunk, azaz a fejlesztők általában aligha fogják kihasználni a Radeon extra képességeit. A helyzet persze változhat, ha újabb Nvidia chip, avagy valamely más gyártó DX8.1-et támogató kártyája jelenik meg.

## HYPERZ II

A Radeonban debütáló különféle memóriasáv-szélesség kímélő eljárásokat takaró név mögötti római kettes alapján már sejthető, hogy itt is sor került némi fejlesztésre. Jelen esetben a hierarchikus Z-buffer hatékonyságát javították fel, a chip most már órajelenként akár 64 nem látható pixelt is képes átugrani (Radeon: 8, GF3: 16).

Az Nvidiával ellentétben az ATi nem adott külön nevet új memóriavezérlőjének, mi viszont jól idesoroltuk ezt is; a változást illetően azonban egyelőre nem állnak rendelkezésre pontos adatok. Mindenesetre a GF3 Crossbar kontrollerével aligha vethető össze, és ez érdekes kérdéseket vet fel a kártya teljesítményével kapcsolatban...

## SMOOTHVISION

Az új Radeon másik nagy durranása az FSAA megvalósítása, ami finoman szólva is alaposabbra sikerült az előző próbálkozásnál. Az R200-as chip ugyanis adaptív, stochasztikus mintavételezésű antialiasingre képes, ami kábé egy nagy lépéssel jár a GF3 hasonló képességei előtt. Az eljárás lényege az, hogy minden egyes pixel esetében a chip más mintavételezési eljárást képes használni; eltérő számú és elrendezésű mintát képes kiszámolni, természetesen multisamplinggel, azaz a textúrák újrafelhasználásával. Tehát amikor nincs rá szükség, akkor akár egyáltalán nem végez túlmintavételezést, míg zsúfoltabb pixelek esetén akár 16 mintát is használhat. Az eredmény nyilván jobb képminőség és/vagy kisebb teljesítménycsökkenés.

## A GYAKORLAT

Az ATi kissé merészen játszott az R8500 indításakor, és szétküldött pár bétás tesztkártyát a nevesebb hardver site-oknak. Sajnos ezek bugosak, és a drivereik sem tökéletesek, így pl. az FSAA nem működött, és ami a legfontosabb,

### RADEON 7500

Az ATi egy másik kártyát is bejelentett augusztus 14-én, méghozzá a Radeon egy újabb változatát. A specifikációk a következők:

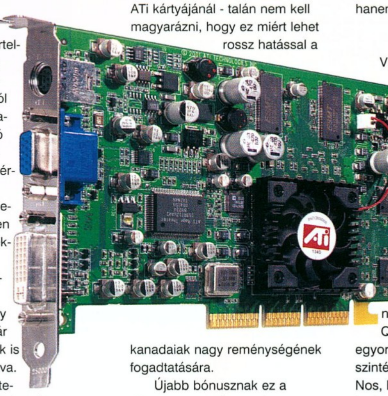
- RV200-as chip; gyakorlatilag megyegyezik a Radeonnal, viszont tartalmazza az R200 memóriavezérlőjét, és az RV100 dualhead-es kimenetét
- 0,15 mikronos gyártástechnológia
- 270 MHz-s órajel (!!!)
- 230 MHz-s DDR memória

A chip meglehetősen jól teljesít, bár nem érhet a GF3 nyomába; viszont alighanem jóval olcsóbb lesz annál (kb. 60 ezer forint + ÁFA körülre várható).

# ATi Radeon 8500

a teljesítmény is elmaradt a várttól. Ennek ellenére a GF3 néhány esetben kikapott, főleg a vertex shadert tesztelő alkalmazásokban - viszont szinte lehetetlen megjósolni, hogy az új Radeon a piacra dobáskor rendelkezésre álló driverekkel hogyan is fog muzsikálni. A hírek szerint az ATi komolyan gatyába rázta szoftveres csapatát, kérdés, hogy ez mire lesz elég.

Ettől függetlenül egyvalami egyértelműen látható: a technológiai fejlesztések igen jól haladnak a kanadai cégnél, és jó pár év után először olyan chip érkezik a videopiacra, amelyik egyértelműen jobb képességekkel rendelkezik az Nvidia csúcstermékénél. Az ősz tehát komoly versenyt ígér, bár ehhez másoknak is lesz egy-két szava. Ja, és természetesen enyves kezünk máris tapogatózik egy R8500 után...



## NVIDIA?

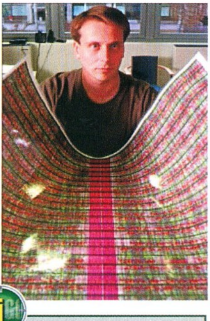
Az Nvidia háza táján igen vegyes a helyzet. Legelőször is, talán gondosan kitervelve, talán véletlenül, de pont a Radeon 8500 bejelentésének hetében rántották le a leplet a Detonator 4-es driverekről, amelyekkel a GF3 teljesítménye 10-25%-ot is javult az egyes alkalmazásokban (különös tekintettel a 3DMark 2001-re és a Quake3 engine-re). Nem elhanyagolható mellékhatásként így az első Radeon2 tesztekben a GF3 általában jobban tudott teljesíteni az ATi kártyájánál - talán nem kell magyarázni, hogy ez miért lehet rossz hatással a kanadaiak nagy reménységének fogadtatására.

Újabb bónusznak ez a drivercsomag támogatja az OpenGL szintén ekkor bejelentett legújabb, 1.3-as verzióját, amely az utóbbi években megjelent 3D-s effektek támogatását hozta el erre a platformra is (bump mapping, cubic enviroment mapping és hasonlók).

A fenti két hír talán azt a benyomást keltheti, hogy az Nvidia egyeduralma megingathatatlan marad a jövőben is. Ennek ellentmond viszont az a tény, hogy a cég 13%-ot veszített piaci részesedéséből, míg az ATi 21%-ot nyert. Kétségbe esni persze nem kell; a pletykák szerint nem is egy kártya készül az Nvidia műhelyeiben, hanem teljes széria...

## „A" CARMACK

Videokártya témában aligha lehet kompetensebb személyt találni az id-s programozónál, aki kiérdemelte, hogy nevét már csak fogalomként emlegessék. A fenti hírkavalkád hatására Carmack is elejtett pár szót a Doom3 engine fejlesztése során szerzett tapasztalatairól (továbbá tartott egy kisebb, de annál látványosabb bemutatót a QuakeConon, amiről elvileg egyorrú kollégám beszámolója szintén eme újságban található). Nos, lehet kapaszkodni, mert a jelenlegi, valós és dinamikus fényekre építkező megvilágítási rendszer alaposan megizzasztja napjaink videokártyáit. A GF2 és a Radeon chipeken a számítások nem kevesebb, mint öt



## TRUFORM

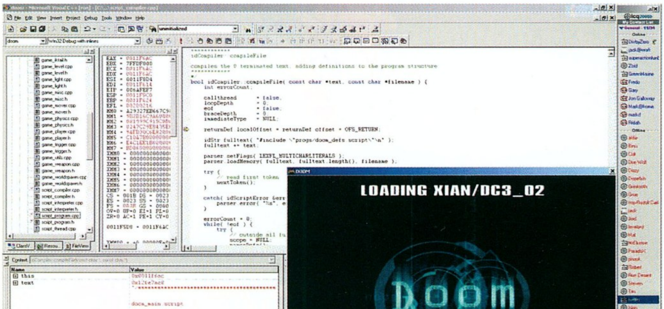
A Radeon 8500-ban debütáló technológia meglepő módon már most is használható a gyakorlatban. Az ATi egyfelől lehetővé tette a Truform szoftveres emulációját - a CPU-t használva - a jelenlegi Radeon kártyák driverében, másrészről elkezdett patcheket kiadni. Az egyik első a TruQuake volt, ami a még mindig sokat játszott Quake1 engine-ben kapcsolja be a karaktermodellek N-patch alapú megjelenítését. Ennek sajnos meglehetősen harmatos az eredménye, figyelembe véve a modellenkénti kb. 200 poligonos részletességet.

Annál érdekesebb viszont két másik, napjainkban igen népszerű játék, az Unreal és a Counterstrike patchelése. Előbbi egyébként egy független programozó munkája,

Hardveres gyorsítás híján a teljesítmény értelemszerűen nem a legjobb, viszont kaphatunk egy kis ízelítőt abból, hogy milyenek is lehetnek majd a Truformra épülő játékok.

Egyértelműen látható, hogy a fejlesztőknek, azon belül is a 3D-s modellek elkészítőinek specializálni kell a munkájukat, ugyanis egyes tárgyak kifejezetten nevetségesen néznek ki (különösen a fegyverek az UT-ben), és a játékosok figuráin is lenne mit javítani. Ráadásul nem egyszer láthatóak kisebb rések a patch felületek találkozásainál. Viszont ahol jól működik a Truform, ott igen szép eredményeket produkál, talán egyszer végre búcsút mondhatunk a cakkos körvonalú szereplőknek...

www.radeondemos.com



renderelési menetet igényelnek; a GF3-on kettőt vagy hármat (alighanem még igyekszik a fiú ;), az R200-on pedig mindössze egyet. Hozzátenném, hogy a pletykák szerint egyes felületek ennél jóval összetettebbek lesznek. Mindez viszont még nem határozza meg a teljesítményt, mindenesetre a cél 30 fps GeForce 3-ason. Mielőtt bárki is szívrohamot kapna, a progi megjelenése legalább egy évvel odébb van még, és ugye hol van már a tavalyi hó...

### ASSEMBLY 2001

Jó pár évvel ezelőtt olvashattatok egy rövid ismertetőt a Pc Guruban a Bitboys Oy-ról, és elsöprőnek ígérkező chipjükről, a Glaze 3D-ről. Aztán valamivel több, mint egy évvel ezelőtt, a beígért határidőket alaposan elbukva, a finn csapat visszavonulót fújt: bejelentették, hogy a Glaze3D-t törölték, új projekten dolgoznak, és ezúttal hallgatni fognak mindaddig, amíg nem tudnak valamit letenni az asztalra.

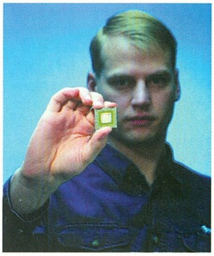
A beígért csend azóta is fennáll, viszont kábé fél éve ismét lehet pletykákat lelni az interneten. Aztán a Bitboysban tulajdont vásárló Infineon az év elején bejelentette, hogy működik a beágyazott memóriát alkalmazó gyártástechnológiájuk (állítólag ennek korábbi kudarcai vezettek a Glaze süllyedéséhez).

Az első tényleges lépést azonban pár napja, az Assembly 2001 scene partyn tette meg a finn cég - ami nem is csoda, hiszen alapítóik a Future Crew nevű democsapat tagjai voltak. Amúgy megjegyezném, hogy az FC másik fele is éveken keresztül ígérgetett egy nagy és ütős projekttel kapcsolatban, és senki nem hitt nekik; de most, 2001-ben végre eljött Max Payne...

A bemutató visszafogott volt, mindennemű PR tevékenység nélkül a híre se nagyon ment még, de alighanem nemsokára megindul a lavina. A finnek ezúttal a specifikációk mellé ugyanis mutattak pár képet is kész referenciakártyákról, de - talán a rendezvény nem hivatalos jellegére való tekintettel - maga a hardver nem volt jelen. A beszámolók szerint a 0,17 mikronos, 250 MHz-es chip12 MB EDRAM-ot fog tartalmazni, és természetesen támogatni fogja a DX8-at. Az EDRAM igen komoly előnyt jelent majd, ugyanis az adatforgalom nagy része az ehhez vezető buszon fog zajlani, azaz a chipen belül. Így viszonylag lassú, olcsó külső memóriára lesz csak szükség, ami alacsonyabb árat jelent; ugyanakkor a belső sávszélesség (lehet kapaszkodni) kábé 30 GB/sec lesz. Ez mintegy háromszorosa a mai leggyorsabb DDR memóriáknak, lehet kalkulálni. További komoly előrelépés még, hogy a kártya a színeket megemelt belső precizitással kezeli 64 bitre lépve a 32-ről (ennek nem a monitoron való megjelenítésben, hanem a textúrákkal végzett műveletek során előjövő számítási hibák csökkentésében van szerepe).

Időpontokról viszont nem esett szó az ASM-en, azaz a Bitboys okult korábbi hibáiból. Ettől függetlenül az első hivatalos sajtóbejelentés különböző források szerint is szeptember tájékára várható. Egyes pletykák egyébként újra a Matroxszal akarják összehozni a srácokat (mondjuk, ez megmagyarázná, hogy hová tűnt a sosemvolt G800...), ami azért jópofa fordulat lenne. A közvélemény reakciója pedig igen vegyes; egyesek még képesek felkapni a fejüket a finn csapat nevének hallatán, mások viszont olyan szinten ábrándultak ki belőlük, hogy legfeljebb csak a saját PC-jükben muzsikáló Bitboys videokártyával lehet majd meggyőzni őket, addig pedig viccnek tekintik az egészet...

*Laa-Yosh*



# GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

## Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu


| | |
|---|---|
| Lg/Sony 52x | 6,8e |
| TNT2 M64 32mb | 9,6e* |
| S3Savage4 Pci 32mb | 11,2e* |
| 56.6 Pci modem | 5,2e* |
| 15' Monitor | 14,4e*-tól |
| HP 710c | 20e* |
| Voodoo I | 5,6e |
| Voodoo II | 12e |
| Voodoo III 3000 | 14,4e |
| Soltek Fcpga PII | 20e |
| 8Mb Edo Ram | 1,2e |
| 16Mb Edo Ram | 2,8e |
| 32Mb Edo Ram | 5,6e |
| Pci 1mb S3 | 2e |
| Pci 2mb S3 | 2,4e |
| Agp 4mb S3 | 4e |
| At ház (mini/midi) | 2,8e |
| PI MMX alaplap | 8e-tól |
| Epson Fx1050 | 12e |
| Genius Vivid III | 16e |

*(3hó garancia)

PIII Konfiguráció
PIII 633
128MB SD RAM
6,6GB HDD
48x CD ROM
ATI 8MB VGA
LAN, HANGKÁRTYA
89.990,-

OTP Bank áruhitel!
Monitor szervíz!
ENTERNET internet előfizetések!!!!!

EXTREME COMPUTERS

Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!
Ingyenes értékbecslés, tanácsadás!

Nyomtató patronok széles választéka CANON, HP, EPSON!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21

www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu

BA BALATI COMPUTERS

**BALATI Computers Bt.**
**1146 Budapest, Thököly út 88.**

***!!! 266 FSB, DDR !!!***
***2 év gar. !!!***
***Sony 12/40 DVD 15.000+Áfa***

**WEB lap tervezés!**
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
**Credigen, OTP hitelügyintézés**
**Telefonszám változás**
Tel.:/Fax.: **383-2843**, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# NVIDIA NFORCE II. RÉSZ

### TECHNOLÓGIAI HÁTTÉR, 2. FELVONÁS

**Az ígéret kötelez**

Augusztusi számunkban már szenteltünk ugyan két oldalt az Nvidia új, a chipset-piacot fenekestül felforgatni szándékozó termékének, az Nforce-nak, ám a rendelkezésünkre álló hely korlátozottsága miatt számos kérdés megválaszolásával adósak maradtunk. A lapkakészlet fejlesztésének rövid történetén túl kitértünk az NForce architektúrájának egyes elemeire is, köztük az IGP-re (Integrated Graphics Processor), az MCP-re (Media and Communications Processor), a northbridge-et és southbridge-et összekötő Hyper Transport linkre és TwinBank memória technológiára. Lényegében két nagyobb témakört nem érintettünk, a chipseten belüli sávszélesség-optimalizálást és a virtuális memóriacsatornák menedzselését, s persze számos apró technikai érdekesség bemutatása is kimaradt – eme hiányosságainkat szeretnénk ígéretünkhöz híven a most következő két oldalon pótolni.

### DASP

**Ami a Thunderbirdből kimaradt**

A DASP az NForce lapkakészlet ama komponense, amelyet talán a legnagyobb titkolózás vesz körül. Valószínűleg nem véletlenül, hiszen ez a maga teljességében a Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor névre hallgató egység olyan valamit valósít meg, amire ez idáig csak a legújabb generációs x86-os processzorok (AMD Palomino és Intel Pentium 4) voltak képesek, mégpedig az ún. hardware prefetch-et. Ez a szolgáltatás a CPU és a memória közötti adatforgalom felgyorsítására szolgál, a lényege pedig leginkább abban ragadható meg, hogy a processzor bizonyos esetekben már egy adott CPU-RAM adatforgalmi ciklus befejezése előtt elindíthatja a következő végrehajtását mintegy megelőlegezve a tényleges parancs megérkezését. Amennyiben a valós utasítás különbözne a hardware prefetch révén kikalkulálttól, a processzor egyszerűen eldobja a feleslegessé vált adatcsomagot. A CPU architektúrákhoz akár alapfokon is értő olvasók számára itt már valószínűleg nyilvánvaló, hogy ez az eljárás különösen felértékeli az igazán hatékony gyorsítótárak szerepét, s éppen ez az a pont, ahol a DASP kifejti áldásos hatását. Az AMD Athlon cache architektúrája ugyanis a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető a technológiai innováció csúcsának, lévén mindössze 64-bites adatútvonalakkal dolgozó, 4-utas gyorsítótár, szemben például az Intel Coppermine esetében látott 256-bites, 16-utas megvalósítással (persze a Pentium III helyzete sem ideális, hiszen esetében a cache-méret jelenti a szűk keresztmetszetet). A DASP pedig pontosan a processzor gyorsítótárát tehermentesíti magára vállalva a hardware prefetch-et: egyfajta intelligens, közbülső cache-ként funkcionálva képes ellátni a központi egységet a szükséges adatokkal, ezáltal gyakorta szükségtelenné teszi a jóval körülményesebb CPU-RAM adatforgalmat. Ezt úgy valósítja meg, hogy a processzortól teljesen függetlenül figyelve az adatútvonalakat önállóan meghívja a CPU számára a következő ciklusban valószínűleg szükségessé váló adatokat, ideiglenesen tárolja azokat, majd tényleges igény esetén azonnal elküldi őket processzor irányába. A leghihetetlenebb mégis az, hogy a DASP mindehhez a rendszer által az adott pillanatban ki nem használt sávszélességet mozgósítja, vagyis nem olyan funkcióról van szó, amely tovább terhelné az örökké szűkös erőforrásokat. A DASP pozitív hatása elsősorban a memórialátencia értékének akár 50 százalékot (!) is meghaladó mértékű csökkenésében jelentkezik, vagyis a RAM elérése kb. ennyivel gyorsul fel. Természetesen a DASP csak egyetlen egyet szűr ki a szűk keresztmetszetek közül, marad még éppen elég (pl. a PCI busz), így a rendszer egészére vonatkozólag hiábavaló volna ilyen mértékű teljesítménynövekedésben reménykedni. Összességében valószínűleg meg kell majd elégednünk egy néhány százalékos emelkedéssel (az Nvidia előzetes becslése 20 százalék), s jórészt ezt is csak a memóriaintenzív alkalmazások futtatásakor fogjuk megtapasztalni (a 3D-s programok többsége szerencsére pont ebbe a kategóriába tartozik). Az alábbi táblázat jól szemlélteti, hogy mit is várhatunk a DASP használatától – arra mindenesetre felhívnám a figyelmet, hogy az itt látható szintetikus benchmarkok és a "valódi" felhasználói programok (köztük a játékok is) eltérő kategóriát képviselnek. Az is erősen kérdéses továbbá, hogy a hardware prefetch képességével már alapállapotban ellátott 4. generációs Athlon, a Palomino képes lesz-e egyáltalán a DASP jelenlétéből profitálni, szemben az alábbi teszthez is használt 3. generációs Thunderbirddel, amelynek láthatóan igencsak jól jön egy kis addicionális sávszélesség-optimalizálás.

| Benchmark | DASP letiltva | DASP engedélyezve | %-os növekedés |
|---|---|---|---|
| **StreamD** | | | |
| Copy32 | 494 | 647 | 30.97% |
| Copy64 | 545 | 670 | 22.94% |
| **Sisoft Sandra 2001 SE 1024x768x16 @75** | | | |
| Integer | 530 | 626 | 18.11% |
| Floating Point | 692 | 819 | 18.35% |
| **BAPCO SysMark2000** | | | |
| Premiere 5.1 | 238 | 259 | 8.82% |
| Windows Media Encoder 4.0 | 211 | 225 | 6.64% |

### STREAMTRU

**Hipervirtuális ínyencségek**

Az előző részben már röviden szóltunk az Nvidia által felhasznált AMD Hyper Transport technológiáról, amely az NForce két legfontosabb részegysége, az IGP és az MCP közötti összeköttetésért felelős. A Hyper Transport sorsa az időközben eltelt egy hónap során igen érdekes fordulatot vett, hiszen az AMD számos befolyásos támogatót nyert meg az új szabvány ügyének. A Hyper Transport mögé több tucat cég sorakozott fel, köztük olyan nagy nevek, mint pl. a Cisco vagy a SUN, tehát lényegében mindenki, aki az Intelt kevésbé szívleli (ez egyébként nagyon enyhe kifejezés az e cégek

és az első számú processzorgyártó közötti viszony érzékeltetésére).

Az Nvidia-féle Hyper Transport implementáció első látásra semmilyen olyan érdekfeszítő dolgot nem tartalmaz, amit ne láttunk volna már más, új generációs adatátviteli technológiákban: adott egy pár 2x200 MHz-en működő (dual-pumped) link egyenként 400 MB/másodperces sávszélességgel és a teljesen duplex működés lehetőségével. A felszín mögé pillantva azonban már érdekes dolgokat fedezhetünk fel, így pl. az ún. StreamTru eljárást, amelynek segítségével virtuális csatornák nyithatók a megfelelő sávszélesség elérése végett. Lakonikus tömörséggel összefoglalva a tech-

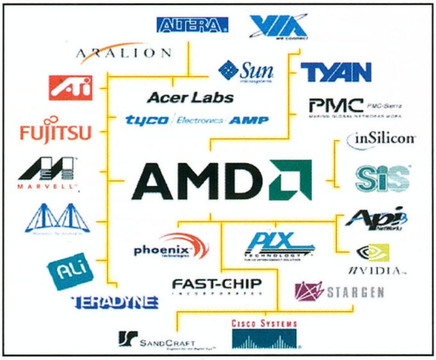
nológia lényegét azt is mondhatnánk, hogy egyfajta látencia- és sávszélesség-menedzsmentről van szó: mindegyik, a Hyper Transport linkeket használó eszközhöz saját virtuális csatorna rendelődik hozzá a gyors memória elérést elősegítendő. Arra természetesen a StreamTru sem alkalmas, hogy a sávszélesség képviselte szűk keresztmetszetet felszámolja, ám a virtuális csatornák közötti menet közbeni erőforrás-átcsoportosítások révén képes ennek negatív hatásait nagyban mérsékelni.

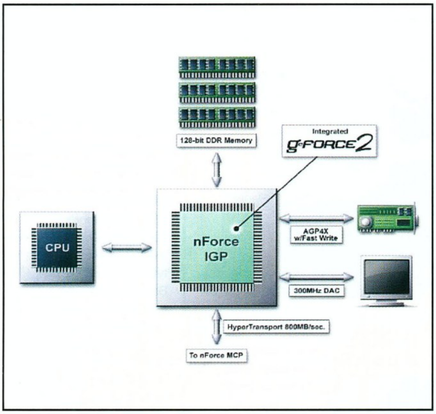
## GYENGE PONTOK?

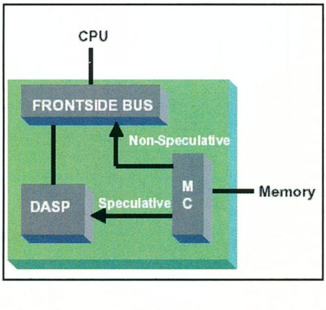
**Kétségek és remények között**

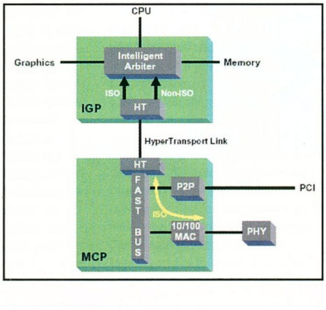
Őszintén bevallom, mostanáig nem voltam az Nvidia termékek túlzottan nagy rajongója, ám az NForce által hordozott technológiai innovációk mennyisége, s főleg minősége előtt nekem is fejet kell hajtanom. Mindazonáltal bizonyos kritikával vagyok kénytelen illetni a chipset architektúrájának egyes pontjait. Ezek közül az első mindjárt maga az IGP alapját képező NV11 GPU, amely az Nvidia állítása szerint a GeForce 2-vel egyenértékű megoldás. Ezzel szemben a figyelmes szemlélő mit vesz észre az NForce technikai specifikációi között? Azt az érdekes adatot, hogy eme GPU fill rate értéke mindössze 350 Megapixel, ami bizony még a mezei MX-ek szintjét is alig éri el. Pedig az NForce 4,2 GB/másodperces sávszélessége elméletileg jóval több, mint az MX által maximálisan kipumpálni képes 2,7 GB/másodperc. Akkor hogyan is állunk? Csupáncsak úgy, hogy az Nvidia nagyvonalúan elhallgatja, hogy ezt az elsőre kétségkívül impozánsnak hangzó sávszélességet az NV11-en túl ezernyi más részegység is használja, köztük egy olyan korántsem elhanyagolható rendszerkomponens, mint maga az AMD Athlon CPU! Azt pedig ugye nem kell részleteznem, hogy DASP és virtuális memóriacsatornák ide vagy oda, ezek után ténylegesen mekkora sávszélesség marad a GPU-nak – tehát véleményem szerint a gyengébbik MX verzió, a 200-as teljesítményénél aligha tapasztalhatunk majd meg nagyobbat. Más kérdés, hogy ez még mindig összehasonlíthatatlanul magasabb, mint amit napjaink leggyorsabb megoldása, az S3 grafikus vezérlőt tartalmazó VIA ProSavage XX133 képes nyújtani, nem is szólva az Intel 815-ről. De hogy ez elég lesz-e az Nvidiától mindig csúcsteljesítményt váró felhasználók meggyőzésére? – nos, ezt ma még szinte lehetetlen megjósolni. Másrészről, ha úgy fogjuk fel a dolgot, hogy adott minden idők legerőteljesebb DDR-es Athlon chipsete, amelyhez mintegy ajándékképen még egy 3D gyorsítót és egy audiovezérlőt is kapunk... ugye mindjárt vidámabb a kép?

*Joshua*
*Joshua7401@hotmail.com*



# SONY MZ-R700PC

Az új digitális médiák és lejátszóik egyre nagyobb - ha egyelőre még nem is rohamos – elterjedésének, valamint e termékek előállítási költségeinek fokozatos csökkenésével kialakuló egyre kedvezőbb árfekvéseknek köszönhetően a hordozható elektronikai piac skálája napról napra bővül, telítődik. A statisztikák szerint egyre inkább az Mp3 playerek azok, melyek az internetnek, s az itt fellelhető zenéknek következtében a már régebb óta jelen levő rendszereket fokozatosan háttérbe szorítva, egyre nagyobb piaci részesedést tudhatnak magukénak. Ilyen, régebb óta fellelhető rendszernek számít a Sony cég MiniDisc formátuma is, mely bár egyedi, kompakt kialakításának, s teljesen digitális működésének köszönhetően széleskörű elismerésnek örvend, elterjedésében azonban a mai napig nem került sor a várva várt áttörésre.

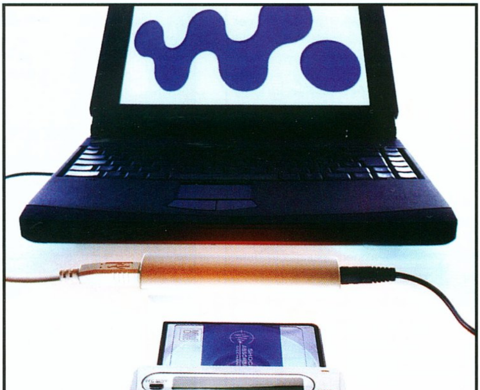
A Sony legújabb MiniDisc egységeinek kialakításában éppen ezért igen meghatározó szerepet játszott a felismerés, miszerint az emberek életében egyre fontosabb helyet foglal el számítógépük, s így az azon tárolt, s hallgatott zene is. Ennek következtében egyre nagyobb az igény olyan rendszerek iránt, melyek segítségével a hordozható egység és a számítógép közti adatátvitelt a lehető legegyszerűbben, minden fáradtság nélkül meg lehet oldani. Kiindulásképpen olyan csatlakozófelületet kellett találni, mely a modern számítógépek mindegyikében fellelhető, s így a Sony fejlesztőmérnökeinek, mint egyedüli lehetőség, az USB-re esett választásuk az MD-Port névre keresztelt, a MiniDiscet a számítógéppel összekötő csatolófelületet létrehozásakor.

A dolog lényege nagyon egyszerű, hiszen abból a feltételezésből kell kiindulni, hogy az adott számítógépben nincs hangkártya, tehát első sorban egy, a hangok előállítására alkalmas eszközre, valamint egy, az adott MiniDisc egység Line-In bemenetéhez illeszkedő kábelre van szükség. Mivel a MiniDisc digitális média, ezért lehetőség van a kívánt hanganyag akár digitális, akár analóg módon történő felvételére, s így ennek megfelelően az MD-Portnak is két fajtája került kialakításra. Egyik, a digitális, optikai kábellel, míg társa egy egyszerű analóg kábellel csatlakozó verzió. Jelen esetünkben a tesztre kapott MZ-R700PC-hez ez utóbbi, analóg változat járt – természetesen ennek is megvan a digitális változata, melynek típusjelzése DPC.

Az installálás meglepő módon pár pillanat alatt lezajlik. Nincs több dolgunk, mint hogy az USB kábel megfelelő végét gépünkbe dugjuk, s kérésre Windowsunk telepíthető változatának pontos helyét megadjuk winchesterünkön. Amint ez megvan, gépünk, s valószínűleg mi is örömmel konstatáljuk, hogy újabb USB Audio Device került felismerésre, melyen keresztül a lejátszott számok kristálytisztán hallhatóvá válnak az MD-Port másik végére csatlakoztatott MiniDisc Recorderen. Esetemben a dolgok elején még minden simán ment, aztán az első újraindítást követően mindenféle hanghatás megszűnt létezni. Kiderült ugyanis, hogy a Windows egyszerre csak egy hangképző eszközt tud kezelni, melyet a Control Panel Multimedia részében tudunk kiválasztani! Ezek után el kellett döntenem, hogy most fel akarok-e venni valamint, vagy csak simán zenét szeretnék hallgatni, hiszen ez utóbbi érdekében még egyszer újra kell indítanom a gépet... A hangszint-szabályozás - akárcsak a hangkártyák esetében - a Task Barban elhelyezett szintszabályzóval végezhető, s ugyanitt van lehetőségünk a mély, illetve a magas hangok kiemelésére. Ha már a hangminőségnél tartunk, el kell, hogy mondjam, az egység a Sony legújabb ATRAC3-as tömörítési eljárását alkalmazza a beérkező jel rögzítésekor - mely a Sony más digitális eszközeiben is megtalálható: VAIO Music Clip, Network Walkman – s ennek következtében a rendelkezésre álló üres MiniDisc kapacitása akár négyszeresének megfelelő időtartamban képes felvételre. Természetesen ezt további tömörítéssel éri el, ami az LP2 módban még nem is, de az LP4-ben már jelentős minőségromlással jár.

(Standard Play felvételkor a rögzítendő adat 292 kbit/s-os jelszinten kerül tárolásra. LP2 esetében ez az érték nagyjából 132 kbit körül mozog, míg LP4 esetében leesik egészen 66 kbitre másodpercenként. Mint az jól kitűnik, a jelszint csökkenése LP2 módban még több, mint kielégítő, viszont az LP4 esetében már összehasonlíthatatlanul rosszabb. Ezt tetézi még az a tény is, hogy amíg SP, valamint LP2 módokban a felvétel teljesen sztereó, tehát a csatornák külön-külön kerülnek kódolásra, addig az LP4 esetében ez Joint-Stereo, ami azt jelenti, hogy a jobb, illetve a bal csatornán érkező jel azonosságait kihasználva egyszerre kerülnek kódolásra a minél jobb tömörítési arány elérése végett.)

*tatcom*




**NET MD**

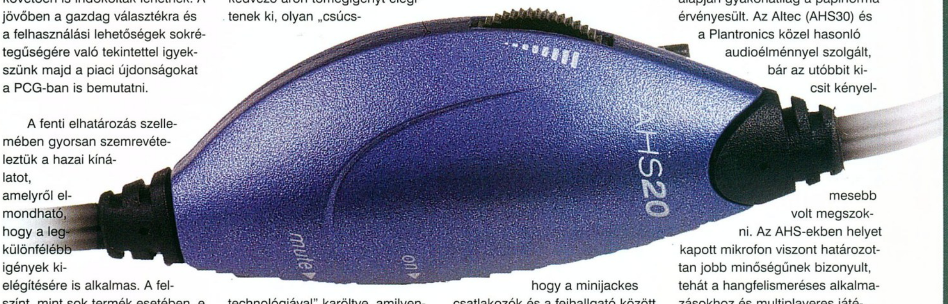
Valamikor június végén, vagy július elején jelentette be a Sony a Net MD csatolófelületet, mely az összes jövőben gyártásra kerülő hordozható egység alapjául fog szolgálni. A Net MD elgondolás lényege az, hogy a számítógép valamint a MiniDisc Recorder közti adatáramlást tovább gyorsítsák az eddigi real-time felvételhez képest, így valós versenyhelyzetben legyen az Mp3 Playerekkel. Az új csatolófelület kompatibilis lesz mind az ATRAC, mind pedig az ATRAC3 audioenkódolási eljárásokkal, s így a Net MD-n keresztül felvételre került hanganyagok a már létező, régebbi egységeken is egyaránt lejátszhatók lesznek. Valószínűleg, akárcsak a VAIO Music Clip esetében, egy szoftveresen fogjuk majd WAV, MP3 vagy WMA kiterjesztésű file-jainkat ATRAC3 formátumba konvertálni, majd az USB csatlakozási felületen keresztül ez gyors tárolásra kerül a MiniDiscen. Természetesen a Sony Music érdekeit is előtérben tartva bizonyos fokú másolásvédelem is be lesz iktatva a rendszerbe, melyről egyelőre, ha többet nem is, de a nevét lehet tudni: Serial Copy Management System.

# ALTEC AHS VONAL

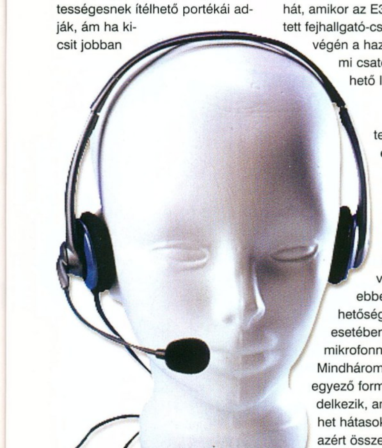
Biztos vagyok benne, hogy a hordozható zene rajongóinak jelentős tábora a fülhallgatók kálváriáját már jól ismeri. Ez röviden abból áll, hogy hazavisszük az éppen aktuális mobil lejátszónkat (ízlés és pénztálca függvénye, hogy ez éppen DiscMan, MP3 lejátszó vagy MiniDisc), és hamarosan szembesülünk azzal, hogy a fülhallgatót vagy azonnal, vagy pedig némi használat után le kell cserélnünk. Még az sem szokatlan, hogy az egyébként neves gyártók zászlóshajói is gyenge minőségű fülessel szereltek (jó példa erre a CL Jukeboxa, de itt említhetnénk a legtöbb márkás MP3 lejátszót is), így a különleges kiadások még az igényes választást követően is indokoltak lehetnek. A jövőben a gazdag választékra és a felhasználási lehetőségek sokrétegűségére való tekintettel igyekszünk majd a piaci újdonságokat a PCG-ban is bemutatni.

A fenti elhatározás szellemében gyorsan szemrevételeztük a hazai kínálatot, amelyről elmondható, hogy a legkülönfélébb igények kielégítésére is alkalmas. A felszínt, mint sok termék esetében, e téren is a nagy áruházláncok (de akár egyre is szűkíthetnénk a kört…) egyébként többnyire tisztességesnek ítélhető portékái adják, ám ha kicsit jobban körüljárjuk a lehetőségeket, akkor egy sor hazai forgalmazót találhatunk, akik a legkülönfélébb márkanevek magyarországi képviseletét látják el. Mivel az ő termékeik kevésbé vannak fókuszban, elsőként ezeket szeretnénk megismertetni veletek.

Az Altec Lansing évek óta hódít a PC-s piacon, nekik köszönhetjük az első komolyabb 2.1-es, multimédiás hangrendszereket. Annak ellenére, hogy az audio iparág eme szegmensén jelenleg az időközben megvillanó Klipsch számít a legnívósabb gyártónak, az Altec stabilan őrzi a helyét a csúcson. Az ugyancsak amerikai Klipsch-sel ellentétben kedvező áron tömegigényt elégítenek ki, olyan „csúcstechnológiával" karöltve, amilyenre a távol-keleti vagy akár az európai gyártók egyelőre nem képesek. Különösen megörültünk tehát, amikor az E3 idején bejelentett fejhallgató-családjuk a nyár végén a hazai kiskereskedelmi csatornákban is elérhető lett.




Összesen hat termékről van szó, ezek közül három headsetként, három pedig hagyományos fejhallgatóként definiálható. Az első csoport az AHS vonalat képezi, ebben a szokásos lehetőségek minden füles esetében a lehajtható mikrofonnal egészülnek ki. Mindhárom modell megegyező formatervezéssel rendelkezik, amelytől aligha lehet hátasokat dobni, de azért összességében igényesnek titulálható. A felhasznált alapanyagokra sem lehet panaszunk, mind minőségi összetevő, külön dicséret illeti a fülünkkel érintkező bőrborítást. A mikrofont tetszés szerint hajlítgathatjuk a kellő pozícióba, ez olyan megoldás, amelyiknél keresve sem találhatnánk jobbat. Felvétel után a fejhallgatók némi igazítást követően kényelmesnek bizonyultak, azaz alkalmasak arra, hogy jól szolgáljanak a több órás multiplayer partikban is. Talán a legfontosabb, hogy a minijackes csatlakozók és a fejhallgató között húzódó kábel egy csiptetős hangerő-szabályzót is tartalmaz, így a hangerő folyamatos változtatását gyorsan és kényelmesen kontrolálhatjuk. A kábel kellő hosszúságú még abban az esetben is, ha egy földön tárolt gép hátsó paneljéhez csatlakoztatjuk.



Az AHS család teljesítményének a megítélésére két vetélytársat hívtunk segítségül. Az első az itthon talán kevésbé ismert gyártó, a Plantronics modellje volt, amely a Microsoft Voice Commanderének a hardvereként mutatkozott be. Nekünk a teljes rendszer gyakorlatilag értékelhetetlennek tűnt (építs SC kolóniát szófelismeréssel:)), ám a fülhallgató kivételesen jó minőségére már korábban is felfigyeltünk. A másik versenyző a Sennheiser egy régebbi terméke, a HD470 volt, amely kiépítésében már komolyabb megoldást sejtet, ugyanakkor az ára még nem közelíti meg a professzionális megoldások szintjét. Tesztlemeznek a Ministry of Sound 2001 Summert választottuk, míg a játékok közül a Max Payne hanghatásaira támaszkodtunk.

A sok-sok cserélgetés után a fejhallgatók minősége között egetverő különbségeket nem észleltünk. A várakozásoknak megfelelően a Sennheiser bizonyult a legerőteljesebbnek, és az ő esetében tapasztaltuk a legtisztább hangzást is. Megemlítendő még, hogy a HD470 a legkényelmesebb viselet díját is elnyerte, tehát a rövid összevetés alapján gyakorlatilag a papírforma érvényesült. Az Altec (AHS30) és a Plantronics közel hasonló audioélménnyel szolgált, bár az utóbbit kicsit kényelmesebb volt megszokni. Az AHS-ekben helyet kapott mikrofon viszont határozottan jobb minőségűnek bizonyult, tehát a hangfelismeréses alkalmazásokhoz és multiplayeres játékokhoz fokozottan ajánlott. (Az más kérdés, hogy épp egy olyan játék sem jut eszembe, amelyik jól játszható hálózaton keresztül headsettámogatással. Mindig vágytunk valami ilyesmire, de aztán a megvalósulás mintha elmaradt volna.) A háromtagú családból a legkisebb modell mindössze egy hangszóróval rendelkezik, ezért az AHS15 számunkra kevésbé volt érdekes. Tipikus irodai megoldás, amely a kommunikációs headset kategóriában állja meg a helyét. A 20-as és a 30-as változatok között az eltérés mindössze a mikrofon érzékenységének állíthatóságában mutatkozik meg, természetesen az AHS30-as javára. A két erősebb Altec ideális megoldás lehet egy asztali PC mellé, hiszen kedvező áruk ellenére az igen erős mezőnyben is talpon maradtak.

Shoebaron

**INFOBOX**

**Pixel Multimédia Kft.**
Tel.: 266-6059

# ALTEC AVS500

Rendszeresen szerepelnek a PC Guruban a VideoLogic, a Creative Labs, vagy éppen a Klipsch high-end hangszórórendszerei. Ezek közös jellemzői, hogy méreteik ellenére igen komoly hangerővel bírnak, többnyire egységesen, tisztán szólnak, ugyanakkor mindezekért a tulajdonságokért méregdrágán meg is kell fizetnünk. Ezt kevesen engedhetik meg maguknak, arról már nem is szólva, hogy egy ilyen rendszer áráért talán már egy alapszintű házi mozit is üzembe helyezhetünk. Kicsit faragva a hangerőből és a hangfalak számából, a gyártók figyelemreméltóan jó ár/teljesítmény mutatóval rendelkező termékei jönnek, ezeket érdemes megcélozni egy-egy komolyabb gépfejlesztés kapcsán. Végül az alsóházban a sort a kis teljesítményű, gyakran silány minőségű, olcsó modellek zárják. Az Altec valahová a „szóljon már valami" és az „egy ideje már gyűjtök rá, de nagyon jó lesz" kategória közé pozícionálta az új hangszórócsaládját, amely AVS néven, a nyár végén már itthon is elérhető lesz.

A három változat közül az 500-as modell a játékosok belépő szintű 4.1-es hangfalrendszere, amelyről elmondható, hogy egyaránt alkalmas zenehallgatásra és a játékok audiohatásainak élvezetére. Külső jegyei nálunk töretlen sikert arattak, bár aprócska szatellitek azért előrevetítették az együttes szűk keresztmetszetét. Az első audio CD feltekerését követően kicsit meg is lepődtünk, hogy a mindössze 28 Watt összteljesítményű rendszer milyen hangerőre képes. Ugyan a kristálytiszta hangzás ezúttal elkerülte a szobát, ám az AVS500 derekasan zúdította ránk az éppen aktuális felhasználás audioélményeit. A 4.1-es megvalósítás lehetőségeinek kihasználásához egy SB Live! segédkezett, de természetesen a kellő hatás elérése érdekében ezt bármely jól szolgáló, 4.1-et támogató hangkártya kiválthatja. A mélynyomóból kígyózó kábelek (front és a surround) csatlakoztatását követően, egy kapcsoló beállításával eldönthetjük, hogy a rendszert sztereó vagy „gaming" módban élesítjük. Utóbbi az ajánlott, hiszen ilyenkor tudjuk például a szoftveres DVD lejátszók ProLogic keverését érdemben meghallgatni.

A teszt során a pozdorjából készült mélynyomóval vegyes tapasztalataink voltak. Néha érezhetően pufogott a szatellitek mellett, ám az eseteknek jelentős részében kevésbé tűnt zavarónak. A hangerejét szabályozhatjuk, így az arányokat a teljesítmény rovására tovább javíthattuk. Az AVS500 a teljes terhelést sem bírja, de olyan 3/4 hangerő mellett még recsegés nélkül használható. Összességében igényes kivitelezés, meglepően hangos, bár nem kristálytiszta hangzás és nagyon kedvező ár jellemzik. A desktopot éppen betölti, azaz egy-egy játék során a 3D-s hanghatások valóban körülveszik a tulajdonosát. Persze nagyobb szobában DVD-zéshez kevésbé ajánlott. A szatellitek fokozottan törésállók, ezt személyesen is tapasztaltam, amikor a nagy rohanásban sikerült jó másfél méterről az egyiket a földre rántanom. Hogy teljes legyen a combo, a visszahelyezést követően a lábamra tekeredő zsinórnak hála sikerült újfent a padlóhoz csapnom, szóval némi bénázást követően egyben a töréstesztet is megejtettük:).

Az AVS500 jó vétel lehet azoknak, akik nem akarnak több tízezer forintot áldozni valamilyen komolyabb modellre, ugyanakkor szeretnének belekóstolni a mélynyomó és a térhatás előnyeibe. Itt az Altec terméke biztos pont lehet, hiszen szemben a kevésbé igényes gyártók próbálkozásaival az AVS500 nem zsákbamacska. Igaz ez a 300-as változatra is, amely a nagyobb testvér 2.1-es butításának tekinthető. Kicsit visszavettek a mélynyomó erejéből, a teljesítménye 14 helyett már „csak" 10 Watt. Ugyanakkor a szatellitek változatlanok, így sztereóban közepesen erős, 2.1-es megoldást képvisel, tovább csökkentett árakkal. Végül az Altecnél gondoltak azokra is, akik a beépített csipogót szeretnék brutálisan fejleszteni. Így született a minden felesleges sallangtól megszabadított AVS200, amely mindössze két hangszórót foglal magába, és főleg irodai vagy multimédiára csak kevésbé használt gépek mellé ajánlott. Elenyésző helyet foglal, jól mutat, és a kedvező árának köszönhetően talán még a leszorított vállalati költségvetésben is helyet kaphat. Hardcore játékosoknak legfeljebb papírnehezéknek ajánlható, de akár csak a család többi tagja, az alsó kategóriában ez is dicséretes minőséget képvisel.

*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*

**INFOBOX**

**Pixel Multimédia Kft.**
Tel.: 266-6059

# ALTEC ATP5

Az Altec hagyományosan jó hírnévre szert tett termékei közül eddig az ATP3-at fogadtuk a legnagyobb előítéletekkel. Sőt, ügyesen egy jó darabig távol is tartottuk magunktól, egészen addig, amíg az egyik kivetítő (na jó, ne vágjunk fel, ilyen csak egy volt:)) teszt során, ki nem próbáltuk. Akkor olyan 10-12 ember hallgatta döbbenten, hogy a vékonyka kis szatellitek a közepes méretű mélynyomóval milyen erőteljes hangzásra képesek. Idővel a sokadik 4.1-es rendszerükként elkészült az ATP5 is, amely a fenti összeállítás megerősített, további két szatellittel kiegészített változata. Az AVS500 után a hangminőségben bekövetkező változás rögtön magyarázattal szolgált a két termék közötti jelentős árkülönbségre (59 vs. 199 dollár). Mindezek mellett szembeötlő még az ultravékony, elegáns formatervezés, a tekintélyes méretű és súlyú mélynyomó, valamint az egyik szatelliten helyet kapott, egyedi kivitelezésű vezérlő panel. Ezen külön állíthatjuk a mélynyomó és a magas hangok dominanciáját, illetve „kikeverhetjük" a hátsó hangfalakra is a sztereó jelet, továbbá életbe léptethetünk egy játékos profilt is. Az együttes telepítése az Altectől már megszokott igényes, színkódolt kábelezésnek köszönhetően szinte pillanatok alatt elvégezhető. Ezután már nincs is más dolgunk, minthogy egy 4.1-et támogató hangkártya segítségével átadjuk magunkat a PC-ről vezérelhető zenei élvezeteknek. Az ATP5 egyaránt alkalmas zenére, filmre, játékra, miközben azért a használóját esztétikailag is sokkolja. A hangminősége ebben a szegmensben kimagaslóan jó, külön dicséretet érdemel azért, mert a mélynyomó a lehetőségekhez képest a rendszert támogatva, nem pedig azt elnyomva szól. Negatívumként az árát és a 4.1-es korlátjait említhetnénk.

*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*

**INFOBOX**

**Pixel Multimédia Kft.**
Tel.: 266-6059

# FREECOM BEATMAN

**ÚTON A ZENE**

A Freecom új terméke a rengeteg discmanhez, walkmanhez, minidischez és egyéb hordozható zenegépekhez szokott szemeknek is szokatlan. Furcsa, hiszen nem nagyobb, mint egy megtermett minidisc-lejátszó, vagy egy méretesebb memóriás mp3 walkman. De egyik sem talált, a kis szerkezet miniatűr Discman, mely 8 cm-es CD-ről olvassa be az mp3-at. Ez a méret CD több szempontból is jó választás. Egyrészt az a 4 cm, amivel kisebb nagytestvérénél, sokkal barátságosabbá teszi hordozásra, ugyanakkor tárolókapacitása még nem csökken le olyan vészesen. Így 185 Mbyte mp3-at vagy tömörítetlen audiót tudunk magunkkal vinni egy lemezen.

A Freecom cég hordozható készülékeiről vált ismertté, tehát elvárható, hogy szakértelme lecsapódjon a Beatmanben (is). A designra senkinek egy rossz szava sem lehet, a kék, átlátszó fedél és az apró kijelző a négyszögletes lejátszón rettentően jól néz ki. A gombok is rendben vannak, könnyű és egyértelmű kezelhetőséget biztosítanak. Sajnos az ID3 bejegyzéseket (előadó, szám címe stb.) nem kezeli, így kénytelenek vagyunk beérni az időmérővel. Az MP3 fajtáinak se vége, se hossza, de nem kell kétségbe esni, a Beatman bármelyikkel megbirkózik. A könyvtárszerkezetet is kiválóan kezeli, ezzel a részével minden rendben van.

A hangminőség sok, nagynevű cégnek is a becsületére válhatna, tiszta és erőteljes hangot pumpál akár elképesztő hangerőn is. A mellékelt fülhallgató is erre lett kitenyésztve, egy profi versenyzőt, a Sennheiser MX-300-at állíthatunk szolgálatba. A beépített equalizer használata nem igazán fontos, de a basszus kiemelő tovább növelheti az amúgy is agymasszírozó dinamikát.

A használat során egyetlen hibát sikerült felfedezni, amelyik pedig a CD-s lejátszók legnagyobb baja. Ez pedig a rázkódásvédelem. Noha memóriát ezúttal is használtak, de nem eleget. Mivel a memória mérete kötött és nem elegendően nagy, a magasabb bitrátájú fájlokkal (192k, 224k, 256k, 320k) a folyamatos lejátszás könnyen megbicsaklik, akár egyszerű séta közben is. A kisebb, 128 kbites fájlokkal a séta megoldható, de a Beatman ekkor se a zsebünkben legyen.

A lejátszó egy év garanciával bruttó 56250 Forintba kerül. Egy írható lemez ára körülbelül 500 forint, de hamarosan újraírható lemezeket is vásárolhatunk.

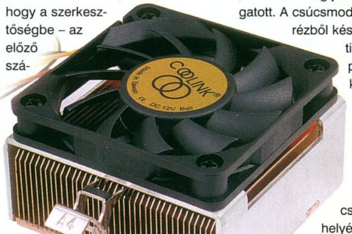
*Martinm*
*martinm@umszki.hu*

**INFOBOX**
**www.multimedia.hu**

# COOLINK COOL111+

Manapság a processzorunk túlhajtási képességeinek kibontakoztatásával jelentős teljesítménytöbbletre tehetünk szert. Ugyan a módszernek több buktatója is akad, ám némi tudatos tervezéssel az esélyeink mind az AMD, mind pedig az Intel platformon jónak mondhatók. A megfelelő alaplap és a jó minőségű memóriák mellett a kísérletekhez elengedhetetlen a komolyabb hűtő is, amely visszaszorítja a CPU nemkívánatos túlmelegedését. Eddig a PCG tesztjei során a GlobalWin FOP32-esét preferáltuk, de örömmel számolhatunk be arról, hogy a szerkesztőségbe – az előző számunkban bemutatott Cooler Master EP-6i11 mellett – most további említésre méltó vetélytársak is érkeztek.

Bár a Coolink korábbi modelljei felejthetőnek bizonyultak, ezúttal az új szériában kellemesen csalódtunk. Olyannyira, hogy a COOL111+-t gyorsan be is dobtuk a mélyvízbe, azaz alkalma volt arra, hogy a 32 fokos nyár közepén, a 266 MHz-es, socketA-s tesztünkben bizonyítson. Itt aztán minden gond nélkül kordában tartott egy 1,1 GHz-es TB-öt, amely 1,3 GHz-en még javában számolgatott. A csúcsmodell hűtőbordái rézből készültek, a ventilátora 6800-at pörög percenként és a rögzítéséhez végre olyan leszorítót kapott, amely minden különösebb görcsölés nélkül a helyére illeszthető (mindez a leszereléskor is előnyként jelentkezik). A megnövelt fogyasztás fedezésére lehetőségünk van arra is, hogy a ventillátort az alaplap helyett közvetlenül a tápról hajtsuk meg. Eddig tehát csupa pozitívum, bár az nem lényegtelen, hogy az ezen a fordulatszámon jelentkező zajszint már egy gyengébb hajszárító használatát idézi (akár csak a GW FOP38 esetében). A COOL111-es a plusz változat réz alapjaira épült, ám ebben a ventillátor méretét és fordulatszámát (4800 RPM) jelentősen csökkentették. Így megmaradtak a jó hőelvezető tulajdonságai, ugyanakkor a kisebb ventillátor a nagyobb testvéréhez képest szinte hangtalanul üzemel. A csomagolás mindkét esetben egy tasak szilikonpasztát is tartalmazott, ezzel a hűtés hatékonysága tovább fokozható. A minőségi alapanyagokat mindkét termék esetében az átlagosnál magasabb árral kell megfizetnünk (bár tekintettel a rézbordákra, még mindig jobban jövünk ki belőle, mint egy GW CAK33-ból), de cserébe 3 év garanciát és tuningoláshoz ideális feltételeket kaphatunk.



*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*

**INFOBOX**
**Kelly-Tech Kft.**
Tel: 350-1246

## NETWORK GAME CENTER
### GAMER SHOP & CLUB

**Vegyél, vagy bővíts gépet AKCIÓSAN!**

Szeptember végéig minden 25 000 Ft feletti vásárlás esetén, klubkártyát adunk ajándékba (értéke: 2 500 Ft), mellyel később 3% kedvezményt kapsz amúgy is olcsó árainkból, ezenkívűl 150 Forinttal kevesebbet kell fizetned óránként játékklubbunkban. Árakat szándékosan nem írunk, mert mire ez a hirdetés megjelenik biztosan olcsóbban adjuk, inkább érdeklődj telefonon, vagy töltsd le a net-ről (www.ngc.hu).
Csak minőségi, tesztelt alkatrészekkel foglalkoznunk, de külön kérésre gagyit is összerakunk! :)) Szóval bármi kell, HÍVJ!!!

NETWORK GAME CENTER

353-2592

WWW.NGC.HU

1066 BUDAPEST

ZICHY JENŐ U. 43.

K.h.m. media



info@trans-am.hu

WWW.TRANS-AM.HU

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

## TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

*Legolcsóbban, leggyorsabban csak nálunk !!!*
*2 nap alatt .com, .net, .org, .vs domain nevek regisztrálása*
*100 Mb tárhellyel, 1 éves szerződéssel csak 5.000,- + áfa / hó !*

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

### Használt alkatrészek adás-vétele

| | |
|---|---|
| 20 Gb Quantum winchester | 20.800,- |
| PIII ASUS CUSL-2C ATX/FCPGA | 32.800,- |
| PIII Slot I 600 / 133 Mhz CPU | 21.600,- |
| 128 Mb / 133 Mhz SD RAM | 4.400,- |
| Sound Blaster 128 PCI oem | 4.960,- |
| Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben | 96,- |
| Használt PII Notebook | 210.000,- |
| **Trans-Am Devil PII Celeron :** | **116.400,-** |

Pentium II alaplap,PII 500A Celeron , 128 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.

*Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.*

***Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!***



ÁLLÁSHÍRDETÉS

## PANNOSPHERE kft.

várja

PROGRAMOZÓK

C, vagy C++ nyelvekben jártas,

valamint

GRAFIKUSOK

2D (Photoshop, Painter)

3D (Max, Lightwave, Maya)

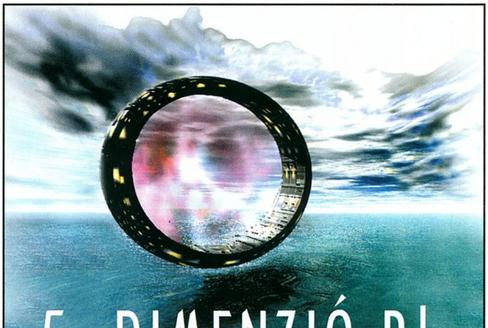
jelentkezését.

Szakmai múlt előny!

Tel.: (1) 392-7617

ÁLLÁSHÍRDETÉS





## 5. DIMENZIÓ Bt.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

- HONLAPKÉSZÍTÉS
- WEB-ÉS REKLÁMGRAFIKA
- MULTIMÉDIÁS CD-K KÉSZÍTÉSE
- OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI GYORSKÖLCSÖN
- FOLYAMATOS AKCIÓK

5 ÉVES SZÜLETÉSNAPI AKCIÓ!
SZEPTEMBER 5-TŐL 25-IG

5% KEDVEZMÉNY EGYES SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZEKBŐL:
( MEREVLEMEZ, VIDEOKÁRTYA, ALAPLAP )

HTTP://WWW.5DIMENZIO.HU E-MAIL: INFO@5DIMENZIO.HU

COOLINK
THE Cooling Engine
COOL111+
Bármilyen PPGA/FC-PGA Celeronhoz,
bármilyen FC-PGA PIII-hoz és AMD Duronhoz,
maximum 1.8GHz-es AMD Athlonhoz
• 38 lapkás vörösréz hűtőborda
• 60*60*25mm-es ventilátor
6800 fordulat/perc, percenként
több mint 1m³ levegőátvitel
• külön táp- és fordulatszámfigyelő
csatlakozó (0,6A áramfelvétel!)
• ventilátor-védő rács
• 3 év garancia
COOL111
Bármilyen PPGA/FC-PGA Celeronhoz,
bármilyen FC-PGA PIII-hoz és AMD Duronhoz,
maximum 1.6GHz-es AMD Athlonhoz
• 38 lapkás vörösréz hűtőborda
• 60*60*10mm-es ventilátor
4800 fordulat/perc, percenként
több mint 0,65m³ levegőátvitel
• alacsony zajszint (36,8dBA)
• 3 év garancia
CU-SPACER
COOL122+
Bármilyen PPGA/FC-PGA Celeronhoz,
bármilyen FC-PGA PIII-hoz és AMD Duronhoz,
maximum 1.7GHz-es AMD Athlonhoz
• 21 lapkás alumínium hűtőborda
vörösréz betéttel
• különlegesen kiképzett bordaprofil
• 60*60*25mm-es ventilátor
6800 fordulat/perc, percenként
több mint 1m³ levegőátvitel
• külön táp- és fordulatszámfigyelő
csatlakozó (0,6A áramfelvétel!)
• ventilátor-védő rács
• 3 év garancia
Kelly-Tech
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!
www.kellytech.hu

SZÁMÍTÓGÉP HÁZAK
Magyarország legnagyobb házkínálata !
Az ACORP számítógépház család tagjai kifinomult vonalvezetésű, különleges designnal rendelkező, könnyen szerelhető termékek, amelyek rendelkeznek CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal is.
EO-9A
KT6100
201HA
718GA
917HAK
M06-LINUX
ALS-GII7(A)
PL03A
8850
P4 ház, lepattintható előlappal, 300W-os táppal
CYBER MIRROR DARK
Könnyen, csavarok nélkül szerelhető
új arculattal rendelkező házak, akár
300 vagy 400 Wattos ATX-es táppal.
ÚJ EASY CASE HÁZAK
KH48A
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu
00025666 - QW7558 - 10000-256899FS - TT8588411222-789-55-4589996632IT

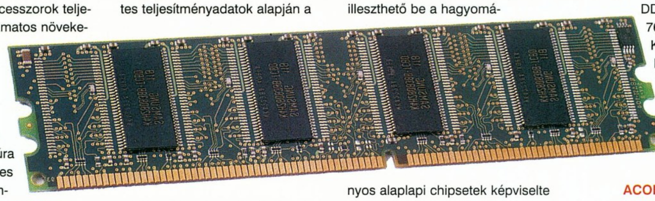
# DUPLA SEBESSÉG

**DDR PLATFORMOK AMD ATHLON PROCESSZOROKHOZ**

## DDR LAPKAKÉSZLETEK

**AMD 760, ALIMAGIK1, VIA KT266 és SIS 735**

Az Athlon processzorok teljesítményének folyamatos növekedése mellett tulajdonképpen csak idő kérdése volt, hogy mikor is jön el az a pillanat, amikor a meglévő rendszerarchitektúra már nem lesz képes kiszolgálni a villámgyors CPU-t. A legszűkebb keresztmetszetek egyike a memória-sávszélesség volt, hiszen a PC100/133 SDRAM által maximálisan elérhető kb. 1 GB/másodperces adatátviteli sebesség már édeskevésnek bizonyult a gyakorta 1 GHz feletti működési frekvencián üzemelő AMD processzorok kiszolgálására. Mindez jelentősen visszafogta az Athlon alapú rendszerek teljesítményét, amelyek így komoly hátrányba kerültek a megnövelt sávszélességet biztosító, új generációs memóriatípust (RDRAM) használó Intel Pentium 4-gyel szemben. Kézenfekvő megoldásként az SDRAM adatátviteli sebességét kétszeresére, vagyis órajeltől függően 1,6 GB/másodpercre (PC1600), ill. 2,1 GB/másodpercre (PC2100) növelő DDR, vagyis Double-Data-Rate SDRAM-ok használata kínálkozott. Számos chipsetgyártó indult el hát a továbbfejlesztett SDRAM kínálta úton, ám köztük is az az AMD jelentkezett elsőként a maga DDR kompatíbilis lapkakészletével, amelynek 3. és 4. generációs Athlon processzoraihoz ekkor már égető szüksége volt az így nyerhető sávszélesség-többletre. A már 2000-ben bejelentett, ám kereskedelmi forgalomba tömegesen csak 2001. elején kerülő AMD 760 chipsetet elsőként az Acer Laboratories lapkakészlete, az ALIMAGIK1 követte. Míg előbbi elsősorban teljesítményével és stabilitásával tűnt ki, utóbbi főleg flexibilitásával (SDR és DDR támogatás, aszinkron FSB/memória órajel) szerzett hírnevet magának. Késő tavasszal a legsikeresebb Athlon SDR chipsetet (KT133A) is jegyző VIA is előállott a maga DDR-es megoldásával, a KT266-tal. Akárcsak az ALIMAGIK1, kezdetben ez a lapkakészlet is komoly gondokkal küzdött, ám ezek napjainkra többé-kevésbé megoldódtak. A sort a sokáig csendben meghúzódó SIS zárta, amelynek 735-ös chipsete igencsak pozitív meglepetésként hatott: az előzetes teljesítményadatok alapján a végleges termék valószínűleg a DDR lapkakészletek koronázatlan királyát, az AMD 760-at is letaszítja majd trónjáról. Mindezeken túl a közeljövőben még egy DDR chipset megjelenése várható - a PC Guru hardverszekcióját folyamatosan nyomon követő olvasók valószínűleg már ki is találták, hogy az Nvidia NForce-ról van szó. Mivel az NForce nem igazán illeszthető be a hagyományos alaplapi chipsetek képviselte skatulyába, és ráadásul külön, kétrészes cikkben is foglalkoztunk vele, nem képezi jelen tanulmányunk tárgyát. Sajnos a tesztelés szintjén ugyanez a helyzet a SIS 735 lapkakészlettel is, ti. jelenleg szinte a lehetetlennel határos feladatot jelent egy erre épülő referencia alaplaphoz hozzájutni. Ám ami késik, nem múlik, és addig is itt van a három legelterjedtebb DDR chipsetre (AMD 760, ALI MAGIK1, VIA KT266) épülő alaplapok részletes tesztje – reményeink szerint ez is kellőképp tartalmas olvasmánynak bizonyul majd...



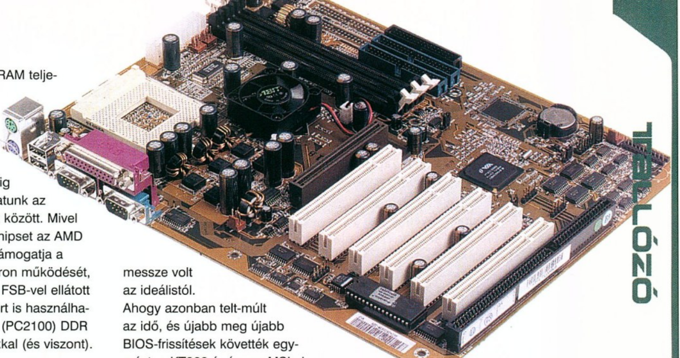
## ACORP 7A1647A

Ez a könnyedén memorizálható névvel ellátott alaplap a két MSI és az Abit modelltől eltérően láthatóan nem a túlhajtók extra igényeinek kielégítésre szolgál, ettől

**DDR lapkakészletek - Socket A platform**

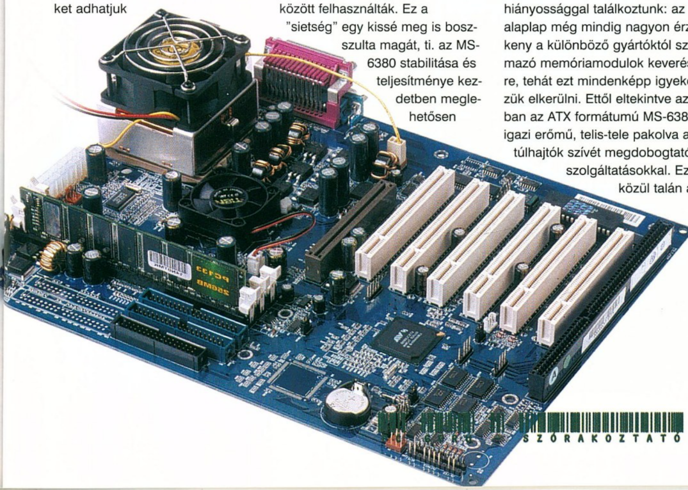
| Lapkakészlet | AMD 760 | ALIMAGIK 1 | VIA Apollo KT266 | SIS 735 |
|---|---|---|---|---|
| Gyártó | Advanced Micro Devices, USA | Acer Laboratories, Tajvan | VIA Technologies, Tajvan | Silicon Integrated Systems, Tajvan |
| Platform | Socket A (462) | Socket A (462) | Socket A (462) | Socket A (462) |
| Chipset Northbridge | AMD 761 | ALi M1647 | VIA VT8366 | SiS 735 (egyetlen chip) |
| Chipset Southbridge | AMD 765 | ALi M1535D+ | VIA VT8233 | |
| Támogatott processzorok | AMD Duron/Thunderbird/Palomino (Athlon 4) | AMD Duron/Thunderbird | AMD Duron/Thunderbird/Palomino (Athlon 4) | AMD Duron/Thunderbird |
| Multi-processzoros támogatás | Nincs | Nincs | Nincs | Nincs |
| Rendszerbusz | 200/266 MHz Alpha EV6 | 200/266 MHz Alpha EV6 | 200/266 MHz Alpha EV6 | 200/266 MHz Alpha EV6 |
| Hivatalosan támogatott FSB órajelek | 100/133 (dual-pumped: 200/266 effektív) | 100/133 (dual-pumped: 200/266 effektív) | 100/133 (dual-pumped: 200/266 effektív) | 100/133 (dual-pumped: 200/266 effektív) |
| Maximális FSB órajelek | 150 MHz (dual-pumped: 300 MHz effektív | 150 MHz (dual-pumped: 300 MHz effektív | 200 MHz (dual-pumped: 400 MHz effektív | 150 MHz (dual-pumped: 300 MHz effektív |
| SDR SDRAM támogatás | Nincs | Van | Van | Van |
| DDR SDRAM támogatás | Van | Van | Van | Van |
| Hivatalosan támogatott memória órajelek | 100/133 (DDR esetén 200/266 effektív) | 100/133 (DDR esetén 200/266 effektív) | 100/133 (DDR esetén 200/266 effektív) | 100/133 (DDR esetén 200/266 effektív) |
| Aszinkron memória órajel | Nincs (?) | Van | Van | Van |
| DIMM foglalatok maximális száma | 4 | 4 | 4 | 3 |
| Maximális memóriamennyiség | 2 GB | 2 GB | 4 GB | 1,5 GB |
| Támogatott FSB/PCI hányadosok | 1/3 vagy 1/4 | 1/3 vagy 1/4 | 1/3 vagy 1/4 | 1/3 vagy 1/4 |
| PCI csatlakozók maximális száma | 6 | 6 | 6 | 6 |
| USB csatlakozók maximális száma | 4 | 6 | 6 | 6 |
| Ultra DMA támogatás | Van, ATA33/66/100 | Van, ATA33/66/100 | Van, ATA33/66/100 | Van, ATA33/66/100 |
| AGP támogatás | 1x/2x/4x | 1x/2x/4x | 1x/2x/4x | 1x/2x/4x |
| ACPI támogatás | Van | Van | Van | Van |
| Hivatalos bejelentés dátuma | 2000. IV. negyedév | 2001. I. negyedév | 2001. II. negyedév | 2001. II. negyedév |
| Tényleges kereskedelmi elérhetőség | 2001. I. negyedév | 2001. I. negyedév | 2001. II. negyedév | 2001. III. negyedév |

függetlenül sem funkcionalitás, sem teljesítmény terén nincs oka szégyenkezésre. Az ATX formátumú 7A1647A az ALI MAGIK 1-es lapkakészletére épül, amely elméletileg lehetőséget nyújt mind SDR, mind DDR SDRAM modulok használatára, a gyártó azonban nem élt ezzel. Nagyon helyesen, teszem hozzá azonnal, ti. két eltérő memóriainterfész használata még sohasem vezetett semmi jóra (ld. pl. az Intel i820 instabilitási gondjait). Így kizárólag DDR modulok illesztésére nyílik lehetőség, azok közül viszont egyaránt választhatunk PC1600, vagy 2100 szabványnak megfelelőt, és a 2 DIMM foglalatba illeszthető memória maximális mérete is respektálandó (2 GB). Az alaplap mind a 200, mind a 266 MHz-es FSB-vel ellátott Athlon processzorokat képes fogadni, a két üzemmód közötti váltás – csakúgy, mint a CPU-szorzó kiválasztása – hagyományos jumperekkel történik, vagyis ezúttal sajnos le kell mondanunk a BIOS-ból történő kényelmes konfigurálásról. Mintegy e kis kellemetlenséget feledtetendő, a 7A1647A a bővítési lehetőségek sokaságával kápráztat el minket: az 1 AGP/1 AMR/5 PCI/4 USB csatlakozó igazán nem nevezhető kevésnek, az alaplap ráadásul a legújabbnak számító ATA100 standardet is támogatja (2 IDE csatorna). Az AC97 audio processzor hangminősége ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de ez majdnem mindegyik integrált megoldásról elmondható. A BIOS-t sem a túlzott komplexitás jellemzi, bár az átlagfelhasználó mindent megtalálhat itt, amire szüksége lehet, sőt, némi mérsékelt tuningra is lehetőség nyílik. Ez elsősorban a memóriakonfigurálás terén jelentkezik, ahol nemcsak a szokásos CAS értékeket adhatjuk meg, hanem a DRAM teljesítményét is befolyásolhatjuk: a hibamentestől (Failsafe) egészen a különlegesen gyorsig (Ultra2) válogathatunk az egyes beállítások között. Mivel az ALIMAGIK 1 chipset az AMD 760-tól eltérően támogatja a CPU/RAM aszinkron működését, akár 200 MHz-es FSB-vel ellátott Athlon processzort is használhatunk 266 MHz-es (PC2100) DDR memóriamodulokkal (és viszont).



### MSI K7T266 PRO (MS-6380)

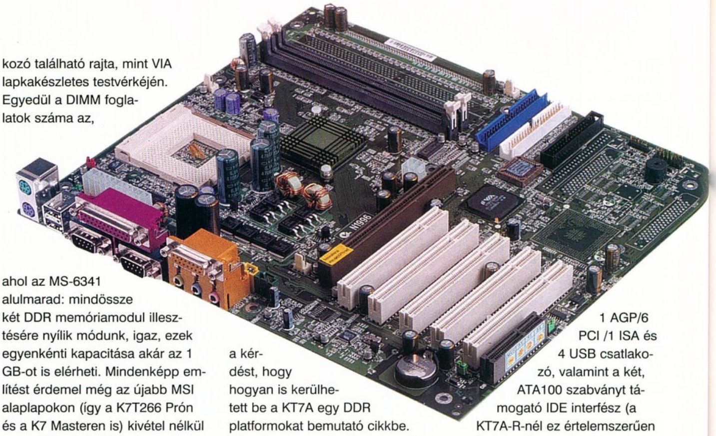
Az alaplapjaival az utóbbi időben sikert sikerre halmozó MSI az egyike volt azoknak a gyártóknak, akik a VIA új DDR lapkakészletét, a KT266-ot modelljeikben az elsők között felhasználták. Ez a "sietség" egy kissé meg is boszszulta magát, ti. az MS-6380 stabilitása és teljesítménye kezdetben meglehetősen messze volt az ideálistól. Ahogy azonban telt-múlt az idő, és újabb meg újabb BIOS-frissítések követték egymást, a KT266 és így az MSI alaplapja is szép lassan levetkőzték gyermekbetegségeiket, olyannyira hogy az MS-6380-t sokan jelenleg már-már egyfajta referencia modellnek kezdik tekinteni. Mi a magunk részéről már csak egyetlen hiányossággal találkoztunk: az alaplap még mindig nagyon érzékeny a különböző gyártóktól származó memóriamodulok keverésére, tehát ezt mindenképp igyekezzük elkerülni. Ettől eltekintve azonban az ATX formátumú MS-6380 igazi erőmű, telis-tele pakolva a túlhajtók szívét megdobogtató szolgáltatásokkal. Ezek közül talán a legfontosabbak azok a BIOS-ba integrált beállítási lehetőségek, amelyek segítségével az utolsó morzsányi teljesítménytöbbletet is kicsikarhatjuk akár a processzorból, akár a memóriából, vagy magából a lapkakészletből. Az MSI ráadásul a rendszer sebességét befolyásoló többtucatnyi funkció között eligazodni nem tudó átlagfelhasználókra is gondolt, és lehetőséget nyújtott arra, hogy egyetlen BIOS menüpont kiválasztásával (High System Performance) mindenütt a lehető legagresszívabb beállításokat használjuk. Az MS-6380 bővíthetőség szempontjából is az élvonalat képviseli. Először is itt van ugyebár 1 AGP Pro/1CNR/5 PCI és 4 USB csatlakozó. Utóbbiakhoz mindjárt egy NEC USB host vezérlő is tartozik, amely nemcsak a jóval nagyobb adatátviteli sebességet (480 Mbit/másodperc) biztosító USB 2.0 szabvánnyal boldogul, hanem USB alapú hálózatok kiépítésére is lehetőséget nyújt. Nem elhanyagolható a Pomise RAID vezérlő jelenléte sem, amely azon túl, hogy két további IDE csatornát biztosít számunkra (összesen nyolcra emelve a csatlakoztatható egységek számát), két RAID üzemmódot (0 és 1) is támogat. Amennyiben rendelkezünk két vagy több merevlemezzel, úgy komoly hasznát láthatjuk a RAID 0-nak (más néven striping): ilyenkor a rendszer egyetlen virtuális erőforrásként kezeli HDD-inket, ezáltal drámaian megnöveli az I/O teljesítményt. Az MS-6380 3 DIMM foglalattal rendelkezik, és mivel ezek akár 1 GB-os modulokat is képesek fogadni, az elérhető maximális memóriamennyiség nem kevesebb, mint 3 GB (ami ugyebár már egy kisebb szervernek is becsületére válna).



### MSI K7 MASTER (MS-6341)

A Microstar Socket A platformon elérhető termékportfoliójában

az igazi zászlóshajó szerepét kétségkívül az AMD 760 lapkakészletre épülő K7 Master hivatott betölteni. Ez nem összetévesztendő a már jó ideje piacon K7T Masterrel, amely VIA KT133A chipsetet használ – sajnos a tajvani cég marketingeseinek nem sikerült kellőképpen egyedi nevet találni az új modell számára. Ugyancsak az MS-6341-hez kapcsoló érdekesség az is, hogy az alaplapra AMD northbridge-et, ám VIA southbridge-et integráltak, valószínűleg a költségek megfelelő szinten való tartása végett. Ha valaki ezek alapján azt gondolná, hogy a K7 Master egy, a takarékosság jegyében készült alaplap, az nem is tévedhetne nagyobbat. Az ATX-es formátumú MS-6341 egyes verziói ugyanis többek közt saját IDE RAID kontrollert, Firewire csatolót, ill. SCSI vezérlőt is tartalmaznak: ez utóbbi azért is különösen figyelemreméltó, mert az Ultra160-as szabványt támogató Adaptec kontroller akár 160 MB/másodperces sávszélességet is képes a merevlemezek számára biztosítani, ezáltal alaposan ráver az ATA100 (merőben elméleti!) 100 MB/másodperces értékére. A BIOS-ban a K7T266 Prón is látott számtalan beállítási lehetőség fogad minket, és szerencsére ugyanúgy megvannak a konfigurálást jelentősen leegyszerűsítő, biztonságos, ill. teljesítményoptimalizált működést lehetővé tevő menüpontok is. A K7 Master bővíthetőség terén is nagyfokú hasonlóságot mutat az MS-6380-nal, hiszen ugyanúgy 1 AGP Pro/1CNR/5 PCI és 4 USB csatlakozó található rajta, mint VIA lapkakészletes testvérkéjén. Egyedül a DIMM foglalatok száma az, ahol az MS-6341 alulmarad: mindössze két DDR memóriamodul illesztésére nyílik módunk, igaz, ezek egyenkénti kapacitása akár az 1 GB-ot is elérheti. Mindenképp említést érdemel még az újabb MSI alaplapokon (így a K7T266 Prón és a K7 Masteren is) kivétel nélkül megtalálható ún. D-Led, amely nagyszerű diagnosztikai segédeszköz. A rajta található 4 kis izzó aktív, ill. inaktív állapota révén felépülő kódsor segítségével lényegében bármilyen rendszerhiba lokalizálható. Ugyancsak valamenynyi MSI modell tartozékai között szerepelnek a Fuzzy Logic és PC Alert segédprogramok: előbbivel akár az operációs rendszer alól, menet közben is lehetővé válik a túlhajtás, míg utóbbi korrekt rendszererőforrás-monitoring program. Végezetül az MS-6380-on látottakhoz hasonlóan ezen is feltűnik az elmaradhatatlan AC97 chip, valószínűleg a 3D audio ellenségeinek nagy-nagy örömére.

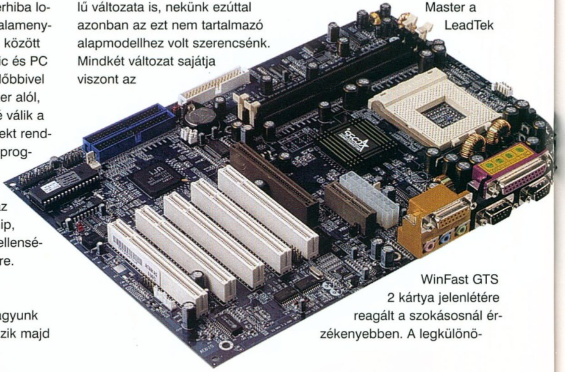


## ABIT KT7A

Csaknem biztosak vagyunk benne, hogy sokan felteszik majd a kérdést, hogy hogyan is kerülhetett be a KT7A egy DDR platformokat bemutató cikkbe. Tény, hogy az Abit alaplapja még a hagyományos SDRAM-ot igénylő VIA KT133A lapkakészletre épül – azok között viszont az egyik leggyorsabb és legsokoldalúbb, így ideális viszonyítási alapot nyújt ahhoz, hogy pontosan mekkora teljesítménytöbbletet is várhatunk az új modellektől. A KT7A legnagyobb erőssége – akárcsak az összes többi Abit alaplapé - a BIOS-ba integrált SoftMenuben rejlik, amelynek révén nemcsak az FSB órajelét szabályozhatjuk kifinomult módon, hanem a CPU, a PCI busz és a RAM működési frekvenciáján is változtathatunk. Az alapbeállítástól eltérő sebességgel üzemelő komponenseknek értelemszerűen a feszültségigénye is változik, ám a SoftMenu III szerencsére erre is nyújt megoldást (a core és I/O feszültség manipulálhatósága révén). Az ATX formátumú KT7A-nak létezik egy addicionális HighPoint RAID vezérlővel ellátott, -R típusjelű változata is, nekünk ezúttal azonban ezt nem tartalmazó alapmodellhez volt szerencsénk. Mindkét változat sajátja viszont az 1 AGP/6 PCI /1 ISA és 4 USB csatlakozó, valamint a két, ATA100 szabványt támogató IDE interfész (a KT7A-R-nél ez értelemszerűen további kettővel egészül ki). A 3 DIMM foglalatba legfeljebb 1,5 GB-nyi SDRAM illeszthető: az alaplap mind a PC100, mind a PC133 standard szerint gyártott modulokat támogatja. Akárcsak az újabb VIA lapkakészlet, a KT266, vagy az ALIMAGIK1, a KT133A is támogatja az aszinkron CPU/RAM buszsebességet, vagyis a PC100/133 memóriamodulok és a 200/266 MHz-es FSB-vel rendelkező Athlon processzorok ezen is szabadon variálhatóak. Külön érdekesség, hogy – mint azt korábban már láthattuk egyes MSI alaplapok esetében - a KT7A-ra integrált VIA VT8363 northbridge oldalai nem párhuzamosak a külső szélekkel – a chip ugyanis 45 fokkal el van forgatva! Bár gyakorlati hasznát ennek valószínűleg kevéssé látjuk majd, a látvány kétségkívül egyedi…

## TESZT ÉS ÉRTÉKELÉS

A teszt során mindegyik DDR-es modell esetében kisebb stabilitási gondokba ütköztünk: az Acorp 7A1647A az agresszívabb memória-beállításokra, az MSI K7T266 Pro a modulok típusára, míg az MSI K7 Master a LeadTek WinFast GTS 2 kártya jelenlétére reagált a szokásosnál érzékenyebben. A legkülönö-



sebbnek egyébként ez utóbbi bizonyult: az alaplap tökéletesen teljesített valamennyi tesztben, ám a Z2: Steel Soldiers benchmark alatt minden esetben lefagyott - ezt végül csak egy ugyancsak LeadTek gyártmányú GeForce2 MX MAX-ra való átváltással sikerült orvosolni. Hogy a hibát az MS-6341, netalán WinFast GTS 2 okozta, azt milliódolláros tesztlaboratórium hiányában sajnos nem sikerült kiderítenünk, a jelenséget mindenesetre jeleztük a gyártók felé. Az egyetlen teljesen gondmentes alaplapnak az Abit KT7A bizonyult, ami persze korántsem véletlen, hiszen az SDR kompatíbilis VIA lapkakészletek már hosszú-hosszú ideje piacon vannak, s a tajvani mérnököknek elegendő idő állt rendelkezésére csaknem minden hiba kiküszöbölésére. Ezzel szemben a DDR chipsetek mindössze néhány hónapja jelentek meg kereskedelmi forgalomban – ehhez képest stabilitásuk általában több mint kielégítőnek mondható.

A mezőny teljesítmény szempontjából sem szakadt szét túlságosan, hiszen a szintetikus benchmarkok kivételével a legnagyobb különbség sehol sem haladta meg az 5 százalékot. A DDR platformok teljesítménytöbblete legkarakteresebben a SiSoft Sandra memória-sávszélesség tesztjében mutatkozott meg, ebben az SDR kompatíbilis Abit KT7A és a legerőteljesebb DDR alaplap, az MSI K7T266 Pro közötti különbség megközelítette a 20 százalékot. Egyébként érdekes módon összesítésben is ez utóbbi modell bizonyult a benchmarkok koronázatlan királyának, ezáltal komoly meglepetést szerzett az élre eredetileg az AMD 760-ra épülő MSI K7 Mastert váró csapatunknak. Az MS-6380-at tehát csak ajánlani tudjuk a DDR platformra áttérni kívánó felhasználóknak, hiszen megvásárlásával nemcsak kiváló ár/teljesítmény arányt képviselő, hanem számos extra szolgáltatással is felruházott alaplaphoz juthatunk hozzá. Az MS-6341 az opcionális IDE RAID, Firewire és Ultra160 SCSI vezérlő révén elsősorban munkaállomások építéséhez jelenthet ideális alapot. Az Acorp 7A1647A révén igen alacsony áron hajthatjuk végre az esedékes technológiai upgrade-et, ráadásul ez a modell a későbbi fejlesztések szempontjából is megfelelő megoldást jelenthet. Azoknak pedig, akik ragaszkodnak az SDR platformhoz, továbbra is kitűnő választás lehet az Abit KT7A, amely kiforrott technológiára épülő, igazán villámgyors alaplap. Azonban a tesztgyőztes - ha csekély fölénnyel is - mégis a fentiekben már méltatott MSI K7T266 Pro lett, amely esetében a táblázatok adatait ezúttal a teszterek egyöntetűen pozitív véleménye is alátámasztotta. Decens teljesítményt nyújtó chipset, átgondolt mérnöki koncepciót tükröző alaplap – csak gratulálni tudunk az ezek előnyeit sikerrel ötvöző tajvani MSI-nek.

*Joshua*

**SocketA-s DDR-es alaplapok összehasonlító teszt**

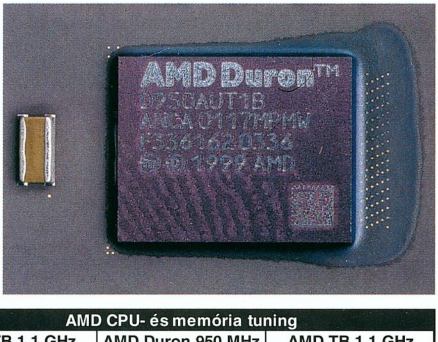
| Alaplap | Acorp 7A1647A | MSI K7T266 Pro (MS-6380) | MSI K7 Master (MS-6341) | Abit KT7-A |
|---|---|---|---|---|
| Lapkakészlet | ALIMAGIK1 | VIA KT266 | AMD 760 | VIA KT133A |
| Processzorfoglalat | Socket A (462) | Socket A (462) | Socket A (462) | Socket A (462) |
| Támogatott processzorok | AMD Duron/Thunderbird | AMD Duron/Thunderbird | AMD Duron/Thunderbird/Palomino (Athlon 4) | AMD Duron/Thunderbird |
| Formátum | ATX | ATX | ATX | ATX |
| BIOS | Award | AMI | AMI | Award |
| Támogatott FSB beállítások | 200/266 | 200/266 | 200/266 | 200/266 |
| FSB beállítás módja | jumper | BIOS | BIOS | BIOS |
| Processzor túlhajtás | Igen (egyetlen lehetséges beállítás, feszültségszabályozás nélkül) | Igen (több lépésben, feszültségszabályozással) | Igen (több lépésben, feszültségszabályozással) | Igen (több lépésben, feszültségszabályozással) |
| Támogatott memóriatípusok | DDR SDRAM | DDR SDRAM | DDR SDRAM | SDR SDRAM |
| Támogatott memóriaszabványok | PC1600/2100 | PC1600/2100 | PC1600/2100 | PC100/133 |
| DIMM fogalatok száma | 2 | 3 | 2 | 3 |
| Maximális memória | 2 GB | 3 GB | 2 GB | 1.5 GB |
| AGP/PCI/ISA/AMR/CNR csatlakozók száma | 1/5/0/1/0 | 1/5/0/0/1 | | 1/6/1/0/0 |
| USB csatlakozók száma | 4 | 4 (USB 2.0, PC2PC) | 4 | 2+2 |
| Ultra DMA támogatás | ATA33/66/100 | ATA33/66/100 | ATA33/66/100 | ATA33/66/100 |
| IDE RAID | - | Igen (opcionális) | - | Igen (opcionális) |
| SCSI vezérlő | - | - | Igen (opcionális Ultra160) | - |
| Firewire (IEEE 1394) vezérlő | - | - | Igen (opcionális) | - |
| Integrált audio | AC97 | AC97 | AC97 | - |
| Diagnosztikai segédeszköz | - | D-Led | D-Led | - |
| Monitoring szoftver | Hardware Monitoring Utility | PC Alert III | PC Alert III | VIA Hardware Monitor |
| Túlhajtó szoftver | - | Fuzzy Logic III | Fuzzy Logic III | - |
| **Teszteredmények** | | | | |
| SiSoft Sandra 2001 CPU | 3150 Dhrystones (ALU), 1557 Whetstones (FPU) | **3191 Dhrystones (ALU), 1563 Whetstones (FPU)** | 3160 Dhrystones (ALU), 1568 Whetstones (FPU) | 3178 Dhrystones (ALU), 1557 Whetstones (FPU) |
| SiSoft Sandra 2001 CPU Multimedia | 6156 it/sec (integer MMX), 7763 it/sec (Floating-point 3DNow!) | **6176 it/sec (Integer MMX), 7798 it/sec (Floating-Point 3DNow!)** | 6050 it/sec (Integer MMX), 7752 it/sec (Floating-Point 3DNow!) | 6155 it/sec (Integer MMX), 7766 it/sec (Floating-Point 3DNow!) |
| SiSoft Sandra 2001 Memory | 598 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 691 MB/sec FPU/RAM Bandwidth | **625 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 742 MB/sec FPU/RAM Bandwidth** | 560 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 727MB/sec FPU/RAM Bandwidth | 554 MB/sec ALU/RAM Bandwidth, 616 MB/sec FPU/RAM Bandwidth |
| 3DMark 2001 (640x480, 16-bit, AA off, HW T&L on) | 4452 | **4658** | 4621 | 4485 |
| Z2 Steel Soldiers (640x480, 16-bit, AA off, V-Sync off) | 117 fps | **119,962 fps** | **119,962 fps** | 116,090 fps |

Tesztkonfiguráció: AMD Thunderbird 1113/266 MHz; Coolink 111+ hűtő; Quantum 30 GB, 7200 RPM HDD; Pioneer 16/40x DVD; LeadTek WinFast GTS 2 3D gyorsító; Guillemot Fortissimo II hangkártya; VIA 128 MB DDR SDRAM (CAS2), Shuttle 128 MB SDR SDRAM (CAS2)

TESZT

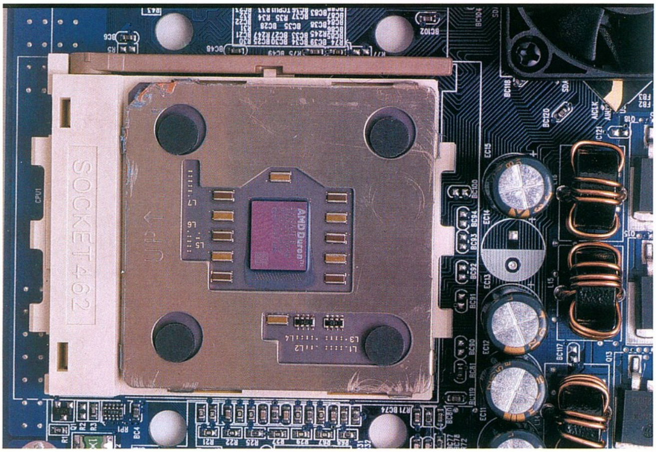
# AMD TELJES SEBESSÉG

A DDR-es rendszerek teljesítményét összevető tesztünkben a processzorok szerepét csak érintőlegesen említettük, ezért most ott vennénk fel a fonalat, hogy beszereztük életünk első DDR-es, AMD-s alaplapját, de egyelőre tanácstalanok vagyunk a CPU kiválasztását illetően. Persze, ha már előre tekintettünk az alaplapi chipset kiválasztásakor, akkor érdemes a konfigurációt egy komolyabb processzorral kiegészíteni. Amennyiben a teljes sebesség a cél, akkor a lehetőségek non plusz ultrája egyelőre az 1,4 GHz-es Thunderbird, 266 MHz-es FSB-vel. A kiskereskedelmi boltokban kapható TB változatok közül mindenképpen a 266 MHz-es modelleket érdemes beszerezni, hiszen ezek, ha nem is drasztikus módon, de azért gyorsabbak a 200 MHz-es társaiknál. Árban a kettő között gyakran különbség sincs, tehát ez mindössze a helyes választás kérdése. Akinek viszont régebbi SocketA-s alaplapja van, az a szorzóvédelem miatt kénytelen a 200 MHz mellett maradni. Bár ezt is alaplapja válogatja, hiszen az Apollo Pro KT133E például nem támogatja a 266 MHz-es FSB-t, ugyanakkor a BIOS-ban a gyártók egy része lehetőséget ad a 133 MHz beállítására (jó példa erre az ABIT soft menüje). Így „nem hivatalos" módon elérhető a kívánt sebesség, méghozzá úgy, hogy közben némi pénzt is megtakaríthatunk. Próbáltunk régebbi, Apollo Pro KT133-as chipsetekre épülő alaplapokat is beszerezni, de ezek a hazai piacról szinte teljesen kikoptak. Ezzel valamennyire tisztult a kép, hiszen a KT133A-nak nem gond a 266 MHz-es FSB, az említett 133E-vel pedig ugyancsak hasonló sebességet érhetünk el (de ezt a vásárlás előtt azért érdemes a kézikönyvekben ellenőrizni). Visszatérve a DDR-es kiépítéshez, természetesen az 1,4-es vagy az ennél kisebb TB-ök mellett jó vétel lehet a lényegesen kedvezőbb áru Duron széria is. Ár/teljesítmény szempontból mindenképpen, illetve az sem mellékes, hogy egy 900 MHz körüli Duron valamilyen jobbféle videokártyával már olyan párost alkot, amely a jelenleg piacon lévő játékok kapcsán szinte megfoghatatlan. Előbb lesz a monitorunk mérete a felbontások szűk keresztmetszete, mint a CPU számítási teljesítménye. Más szempontok dominálnak viszont, ha a gépet munkára is használjuk, azaz minden egyes plusz MHz, időt, pénzt és még ki tudja, mi mindent jelent:). Ilyenkor jöhet a már említett 1,4 GHz-es modell, vagy valamilyen teljesen más platform. Visszakanyarodva az alapvetően játékra és multimédiára szánt konfigurációkhoz, a teljesítmény növelésének teljesen kézenfekvő módja a rendszerben szunnyadó extra erőforrások kiaknázása. Ezzel el is érkeztünk a CPU túlhajtásához, ami manapság már teljesen közhelyszámba megy, és elmúltak azok az idők is, amikor divatos volt a fenti megoldást bátorítók ellen valóságos keresztes háborút indítani. A processzorok gyártástechnológiája, az alaplapok BIOS-a és az egyes komponensek minősége lehetővé teszik a felhasználók számára a tuningot, ami azzal a jó érzéssel tölthet el bárki, mintha némi pénzt találna az utcán. Átvitt értelemben tulajdonképpen ez is történik, bár a túlzott mértéktelenség a CPU élettartalmát is befolyásolhatja. (Erről eszembe jut a hardver fórum kiemelése, miszerint a tuningot mindenki csak saját felelősségére végezheti. Szinte ordít a hasonlóság az emberi szervezettel. Ott is feszegethetjük a korlátokat, de ha nem valami jó modellt fogtunk ki, akkor a mértéktelenség hamar visszaüt majd. Érdemes tehát mindkét esetben a középutat preferálni:).) Az MSI teszt győztes alaplapjának a segítségével megvizsgáltuk, hogy az összehasonlításhoz bekért 1,1 GHz-es TB-ünk, miként bírja a túlhajtást. Az alaplapot nem csak a sebességére való tekintettel részesítettük előnyben, hiszen a próbát az összes tesztalanyon elvégeztük. Ez alapján a KT266 Pro tűnt a legstabilabb megoldásnak, ráadásul ennek esetében tudtuk realizálni a legmagasabb túlhúzási értékeket is. Már csak hab volt a tortán a BIOS állíthatósági paramétereinek sokrétegűsége, így minden szükséges funkciót könnyen és gyorsan módosíthattunk. Első lépésben egy sokunkat foglalkoztató kérdésre kerestük a választ, miszerint a memória látencia értékének változtatása miként befolyásolja a teljesítményt. DDR-es modul esetében ezt 2,5-ről, 2-re tudtuk csökkenteni, az így kapott eredményeket a cikkhez mellékelt táblázatban találhatjátok. Szó, mi -szó, az eredmények senkit nem vágtak földhöz, bár a gyorsulás azért mérhető, dokumentálható volt. A CAS2-es eredményeket bármelyik jobb memóriamodullal el lehet érni, nekünk annyiban volt szerencsénk, hogy közvetlenül a VIA-tól kapott egységgel dolgozhattunk. Ez garantáltan bírta a CAS2-es időzítéseket, de ehhez hasonló, márkás megoldások itthon is beszerezhetők. Ennél sokkal üdítőbb változásokat hozott a CPU FSB-jének az emelése. A lap lehetőségei szerint ezt egészen 160 MHz-ig kitolhattuk volna, de ilyen agresszív tuningbeállítások mellett a rendszer már elvesztette az életképességét. Szóval a kezdeti sikereink és a lehetőségek szépen bevittek az erdőbe, ahol aztán csak a CMOS kitisztítása segített. Végül 1300 MHz-ben egyeztünk ki, ezen a sebességen a konfiguráció stabilan, és igen meggyőzően futott. A benchmarkok eredményei is jelentősen növekedtek, ami megerősített minket abban, hogy ez a pár újraindítás megérte az időveszteséget. A CPU-t az egyik hazai nagykereskedés polcáról emelték le, mindenféle válogatás nélkül. Ugyan nem garantált, hogy bármelyik modell jól tűri a 150 MHz-es FSB-t, de azért érdemes kitapogatózni a lehetőségeket. A táblázat második felében egy 950 MHz-es Duron eredményeit találjátok, ez, ha minden igaz, a lap megjelenésének időpontjában már a kiskereskedelmi boltok választékát gazdagítja. Ugyancsak hajlamos volt a túlhúzásra, bár 1200 MHz-en a 3DMark2001 már nem tolerálta az extra sebességet.




| Tesztprogramok* | AMD CPU- és memória tuning | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | AMD TB 1,1 GHz | | AMD Duron 950 MHz | | AMD TB 1,1 GHz | |
| | 1130 MHz | 1300 MHz | 950 MHz | 1100 MHz | CAS 2,5 | CAS 2 |
| 3DMark2000 | 9693 | 10797 | 6939 | 7590 | 9677 | 9693 |
| CPU Speed | 539 | 682 | 456 | 503 | 535 | 539 |
| 3D Mark2001 | 4719 | 5140 | 3310 | 3596 | 4627 | 4719 |
| Quake3 Demo001 | 149 | 166.2 | 102.3 | 118.2 | 145.7 | 149 |
| Z-Steel Soldiers | 120.9 | 135.4 | 85.4 | 94.6 | 120 | 120.9 |

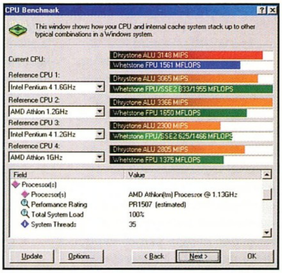
*A teszteket 640x480-as felbontás és 16 bites színmélység mellett futtattuk

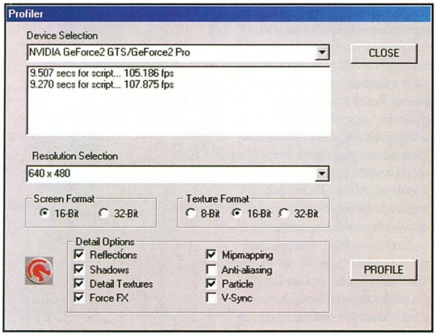


Érdekes, hogy a játékok működtek, a többi teszt lefutott, de az említett benchmark egyszerűen visszalépett a Windowsba. Az operációs rendszer nem fagyott le, de jobbnak láttuk az órajelet 1150 MHz-ben fixálni (9,5x120 MHz). Az összehasonlításban jó látszik a két CPU jobbára videokártyától mentes sebességbeli különbsége, azaz a nagyobb órajelű és eltérő felépítésű Thunderbird jelentős fölénye. Nem mondom, hogy az adatok megtévesztők, és, hogy nem jön jól a teljesítménytöbblet, de a 950 MHz-es Duron egy GeForce2-vel már alkalmas arra, hogy komoly felbontásban, reccenés nélkül futtassuk például a Max Payne-t. Talán még említésre méltó, hogy a túlhajtások során a hűtésről a Coolink COOL111+ modellje gondoskodott némi szilikonpasztával és egy cuspacerrel kiegészítve. Utóbbit a CPU felülete és a hűtő közé kell elhelyezni, így fokozza a hőelvezetést, illetve a kis fekete korongokon felül valamennyire a processzor felületét is védi. A használata nem nélkülözhetetlen (tulajdonképpen eddig is egész jól megvoltunk nélküle), de ha törekszünk az alaposságra, akkor érdemes lehet beszerezni. Az ára épp egy csomag rágó értékével ekvivalens.

Végezetül szeretném megosztani veletek egyik jó ismerősöm kinyilatkoztatását, aki kerek perec kijelentette, hogy nem foglalkozik AMD-s rendszerekkel, mert azok megbízhatatlanok. Ez is egy vélemény, bár ezt itt a PCG-ban és a CHIP Magazinban összehozott tesztek alapján nem tudnám megerősíteni. Ugyan a DDR-es chipsetek kapcsán látszott, hogy az asztal kicsit még billeg, és hogy egy-egy alkatrész könnyen a rendszer gyenge láncszeme lehet (és akkor még mindig felmerül a kérdés, hogy ebben ki is a hibás), de azért ne felejtsük el a biztató jeleket sem. Egyre jönnek az új modellek, az új BIOS-ok, az új meghajtók, miközben a DDR-es memóriák ára látványosan az elérhető szintre csökken. Már körvonalazódnak a terveink a következő számra, amelyben igyekszünk majd újabb jelentést tenni a DDR-es front egyelőre igencsak változatos történéseiről.

*shoebaron*
*sheobaron@vogel.hu*




**INFOBOX**

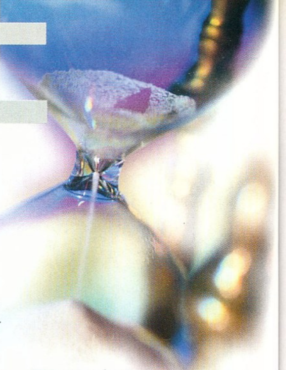
Az alaplaptesztek során a PC Guru partnerei voltak:

Kelly-Tech
MSI alaplapok, CuSpacer
Tel: 350-1246

Mycom
Acorp, Abit alaplapok
AMD TB CPU
Tel: 204-5444

SCIENCE

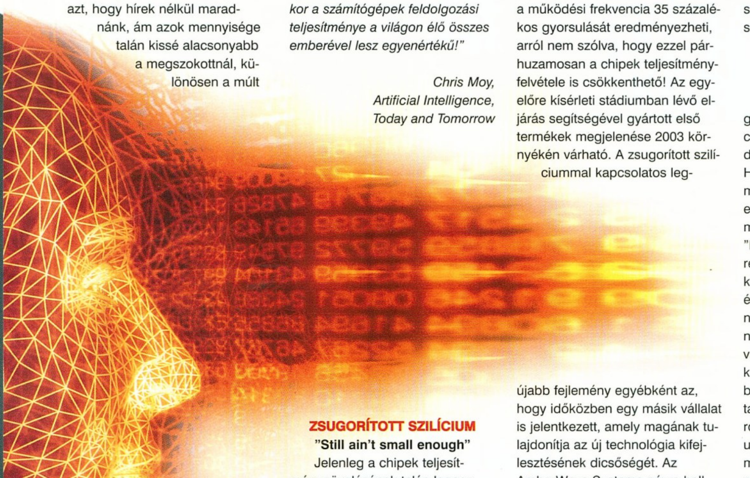
# HOMOK A GÉPEZETBEN



## BEVEZETÉS

**Jubileum után**

A nyár a vakáció ideje, amikor néha még az életüket teljes egészében a munkának szentelő egyének között is a munkamorál folyamatos süllyedése figyelhető meg. Nincs ez másképp a tudósok esetében sem, így nem véletlen, hogy e forró évszakban a technológiai innovációk terén is igazi uborkaszezonnak lehetünk tanúi. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy hírek nélkül maradnánk, ám azok mennyisége talán kissé alacsonyabb a megszokottnál, különösen a múlt havi dömpinggel (hatodik, jubileumi szám!) összehasonlítva. Szerencsére az újdonságok most is sokkoló erejűek, ráadásul kifejezetten az IT világából származnak – tehát ezúttal az eredetileg kitűzött céloknak megfelelően tényleg sikerült megtartani az információtechnológiai fókuszt (elméletileg ugyebár sorozatunk címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utalna).



## E HAVI IDÉZETÜNK

*"Ha napjaink valamennyi komputerét számba vesszük, és számítási teljesítményüket összeadjuk, 1x1017 flop/másodpercnyi "intellektuális teljesítményt" kapunk végeredményül, ami nagyjából egyenértékű azzal, amire egyetlen emberi agy képes.*

*Mindez ugye úgy hangzik, mintha mi emberek igencsak jó formában volnánk ebből a perspektívából nézve?*

*Tévedés.*

*Exponenciálisan növekvő és 18 hónaponként megkétszereződő teljesítményük segítségével a számítógépek felzárkózása rendkívül gyors folyamat. A jelenlegi ütemmel számolva nagyjából 2021 környékén érjük el azt a pontot, amikor a számítógépek feldolgozási teljesítménye a világon élő összes emberével lesz egyenértékű!"*

*Chris Moy,*
*Artificial Intelligence,*
*Today and Tomorrow*

## ZSUGORÍTOTT SZILÍCIUM

**"Still ain't small enough"**

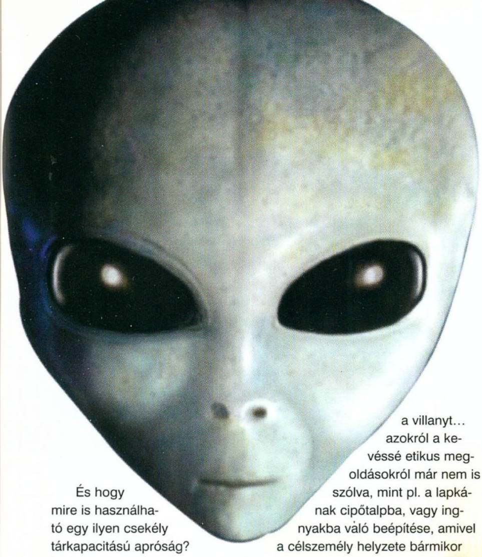
Jelenleg a chipek teljesítménynövelésének talán legegyszerűbb módja, ha élve a folyamatosan fejlődő gyártástechnológia nyújtotta lehetőségekkel, a lapkára minél több tranzisztort pakolunk, majd egészséges bizakodással várjuk, hogy e lépésünknek a benchmarkokra is legyen némi hatása. Némiképp bonyolultabb útnak mutatkozik a különféle alternatív alapanyagokkal való alkímia (ld. pl. az előző számban tárgyalt germániumötvözeten alapuló megoldást, "Még gyorsabb tranzisztorok" – PC Guru 01/07). Úgy tűnik azonban, hogy létezik egy harmadik út is, mégpedig a hagyományos szilíciumban rejlő lehetőségek még hatékonyabb kihasználása, legalábbis erre látszik utalni az IBM egyik legfrissebb bejelentése. A "Nagy Kék" tudósai erőfeszítéseiket ezúttal a szilícium atomrácsának manipulálására összpontosították, aminek eredményeképpen sikerült azt mintegy 1 százalékkal összezsugorítaniuk. Az elsőre nem túl bonyolultnak látszó feladat valójában számos buktatót rejtett magában, elég csak pl. az atomi kötések törékenységére gondolnunk – nem véletlen tehát, hogy mostanáig ez egyetlen kutatócsoportnak sem sikerült.

Az így létrehozott zsugorított szilíciumban az elektronoknak jóval kisebb ellenállással kell megküzdeniük, így áramlásuk sebessége nagyban növekszik. Mindez bizonyos félvezetők esetében akár a működési frekvencia 35 százalékos gyorsulását eredményezheti, arról nem szólva, hogy ezzel párhuzamosan a chipek teljesítményfelvétele is csökkenthető! Az egyelőre kísérleti stádiumban lévő eljárás segítségével gyártott első termékek megjelenése 2003 környékén várható. A zsugorított szilíciummal kapcsolatos legújabb fejlemény egyébként az, hogy időközben egy másik vállalat is jelentkezett, amely magának tulajdonítja az új technológia kifejlesztésének dicsőségét. Az AmberWave Systems névre hallgató cég véleménye szerint az IBM csak második lehet a sorban – lehet, hogy újabb szabadalmi háború első történéseinek vagyunk tanúi?

## HITACHI "MEW"

**Szellem a palackból?**

Még napjaink 0,13 mikronos gyártástechnológiájával előállított chipcsodái mellett is komoly érdeklődésre tarthat számot az a Hitachi lapka, amelynek fejlesztési munkálatairól a japán cég július elején szivárogtatott ki némi információt. A meglehetősen érdekes "Mew" (magyarul kb. "Miaú") névre hallgató chip technikai specifikációin első látásra szinte semmi érdekességet nem lehet felfedezni, hiszen mindössze egy 128 bitnyi ROM-ot (vagyis kizárólag olvasható memóriát) tartalmazó lapkáról van szó. Az olvasó közömbössége általában addig a pontig tart, ahol a Mew fizikai dimenzióiról esik szó, a chip átmérője ugyanis nem haladja meg a 0,4 (!) mm-t, vagyis esetében tényleg nem túlzás gombostűfejnyi méretről beszélni.



És hogy mire is használható egy ilyen csekély tárkapacitású apróság? Nos, pl. észrevétlenül integrálható a papírpénzek fémszálaiba, a ruhadarabok szövetébe, vagy akár a mobiltelefonok komponensei közé is. A 128 bitnyi ROM több mint elegendő egy egyedi, kódolt azonosítási szám elraktározására, s a lapka ráadásul egy olyan, 2,45 GHz-es frekvencián működő jeladót is tartalmaz, amelynek adását a megfelelően konfigurált (s persze a Mew hatósugarán belül lévő) vezeték nélküli berendezések gond nélkül képesek venni és feldolgozni.

A Hitachi ugyan szemérmesen csak "azonosító chipnek" hívja új fejlesztését, ám azt hiszem, a Mew esetében találóbb inkább "kémchipről" beszélni. Végül is olyan technológiáról van szó, amelynek révén nyomon követhetővé válik, hogy hol, és mikor használtuk bankkártyánkat, mikor aktiváltuk munkahelyi PC-nket, vagy kapcsoltuk fel otthonunkban a villanyt... azokról a kevéssé etikus megoldásokról már nem is szólva, mint pl. a lapkának cipőtalpba, vagy ingnyakba való beépítése, amivel a célszemély helyzete bármikor könnyen meghatározhatóvá válik.
Személy szerint sajnos csak kevéssé tudok hinni abban, hogy a Mew-t megvásárló kormányok, szervezetek és vállalatok megmaradnának a legális felhasználás határain belül. Tény, hogy a chip elterjedésével valószínűleg végleg bealkonyul majd a bankjegy-, zárjegy-, kreditkártya-, kötvény- stb. hamisítóknak (vagy legalábbis jócskán megnehezedik a dolguk), ám ez a technológia a megszokottól eltérően legalább annyi veszélyt hordoz magában, mint amennyi előnyt jelent. Lehet, hogy a totális ellenőrzés alatt tartott népesség negatív utópiája egyes politikusok sötét álmai után már a közeljövőben valósággá válhat? A Hitachit mindenestre láthatóan nem béklyózzák ilyesfajta etikai meggondolások, sőt, olyannyira áhítja a chip sikerét, hogy Mew Solutions néven külön céget hozott létre a lapka értékesítésével kapcsolatos teendők ellátására.

### E-VISION
**Mindent a szemnek**

Manapság már-már közhelynek számít, hogy az információtechnológia a gazdasági szférán túl viharos gyorsasággal alakítja át hétköznapjainkat is. Léteznek azonban olyan területek is, amelyeket az IT forradalom szele nem, vagy csak kevéssé érintett meg, ilyen pl. a gyógyászati célú optometria is. Igaz, van ugyan számítógép-vezérelt lézeres szemvizsgálat, de mi a helyzet pl. magukkal a szemüvegekkel? Nem mondható ki egyértelműen, hogy az okulárékat teljesen elkerülték volna az újítások (gondoljunk csak a lencsék precíziós csiszolására), de az igazi áttörés, az "e-vision" mindezidáig váratott magára. Nem véletlen a múlt idő használata, ti. egy amerikai kutatócsoportnak köszönhetően végre-valahára az elektronikus szemüveg prototípusa is megszületett!

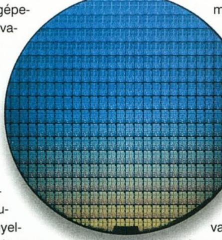
Az eszköz infravörös távolságmérőt használ annak kiszámítására, hogy a felhasználó milyen messzire is tekint éppen, majd ennek függvényében állítja be annak a különleges anyagnak a feszültségét, amelyet közvetlenül a lencsékbe integráltak. A feszültségváltozás hatására e speciális réteg refrakciós indexe is módosul, vagyis az eljárás képes a lencsék valós időben történő finomhangolására. Nagyobb távolság esetén értelemszerűen nagyobb, míg közelebbi fókuszáláskor kisebb refrakció engedélyezett, így a megfelelő szintű korrekció minden esetben biztosított. Az e-vision fejlesztése sajnos még igencsak messze van a befejezéstől, bár a találmányról az elsők között hírt adó CNN és New York Times véleménye szerint már csak néhány évet kell várnunk az első digitális okulárék piaci megjelenéséig. Addig is a kutatóknak már csak olyan "apró" feladatokra kell megtalálniuk a megoldást, mint a minden szemre jellemző egyedi "hibák" kiküszöbölése, vagy a lencsék transzparenciájának pontos beállítása – mindez egyszerűnek hangozhat, de a valóságban akár hosszú-hosszú időt is igénybe vehet. Innen viszont már csak egy lépés az olyan, a tökéletes látás biztosításán túl a felhasználói igényeknek megfelelően bármikor nagyítani, vagy kicsinyíteni, ne adj' isten a látványt rögzíteni is képes eszközök megszületése, amelyek valóban rászolgálnak az e-vision névre...

Az ufó-amerikai kormány-... emberei a drezdai Fab30-ban:))

### OFFLINE FÓRUM
**Összeesküvés elmélet**

A rovatot hosszabb ideje figyelemmel kísérő olvasók valószínűleg még most is elérzékenyülve gondolnak vissza az offline technológiai fórum beindítását célzó erőfeszítéseinkre. Ez ugyan a ténylegesen is értékelhető hozzászólások alacsony száma miatt végül is nem valósulhatott meg, de elektronikus levelesládámban azért néhány igazi műremek is landolt. Ezek közül szeretnék egyet megosztani az olvasókkal, így a nagy nyári uborkaszezon közepette:

Kedves András barátom!



Érdeklődéssel olvastam "Homok a gépezetben" című rovatod (PC Guru 01/07) egyik fejezetét, melyben a számítógépipar gyors fejlődésének kérdését feszegeted. Nem tudom, szándékosan-e, netalán tudatlanságból figyelmen kívül hagytál egy tudományos tényt, mely az egész kérdéskör alfája és ómegája. Tudvalevő ugyanis, hogy azok a termékek, melyek jelenleg kereskedelmi forgalomban vannak (és lesznek az elkövetkező néhány 10 évben), már réges-régen kész vannak, s csak arra várnak, hogy a megfelelő időben piacra kerüljenek. A magyarázat pedig: Az 50-es években az ufók a NASA (s így az amerikai kormány) rendelkezésére bocsátottak minden olyan technikai tudást, melyet a jövőben „ ki fognak találni". Evvel pedig nem más a céljuk, mint hogy kizsákmányolják szerencsétlen fogyasztókat! Tehát az egész nem más, mint PORHINTÉS! Úgyhogy legyetek szívesek, és a jövőben ne toljátok az ufó-amerikai kormány-... (itt egy ismert magyar politikus neve állt) háromszög szekerét, és tájékoztassátok az olvasókat, mire is megy ki a játék!

*Kukoman*

Be kell, hogy valljam, őszintén megdöbbentem azon – a napjainkra már-már kiveszni látszó – éleslátáson, amely a fenti sorokat papírra vető levélírót jellemzi. Kukomannek sikerült az, amivel korábban hiába próbálkozott oly sok (fájdalmasan korán elhunyt) önjelölt nyomozó: lerántani a leplet az ufó-amerikai kormány-... háromszög mesterkedéseiről. Ez egyúttal valószínűleg az én újságírói karrierem végét is jelenti, hiszen mint a fenti trió fizetett ügynöke, nekem is vállalnom kell a felelősséget az olvasók tudatos félrevezetéséért. Egyedül persze nem vagyok hajlandó "elvinni a balhét", ezért gyorsan megnevezem bűntársaimat is:

1. Shoo és Laa-Yosh, az amerikai kormány képviseletében. Tipikus CIA-sek, mindig mosolyognak (porhintés!) és járatosok a küzdősportokban (kardozni is tudnak). A legmodernebb, csak tíz év múlva gyártásba kerülő mobiltelefonokat használják, miközben húszjegyű, földönkívüli számokat hívnak.

2. Kuszkusz és Medúza Péter az ufók képviseletében. Aki nem hinne extraterresztriális származásukban, annak csak elég megnéznie a róluk készült fényképeket a legutóbbi PC Guruban (A vásárlók típusai – 01/08). Viselne-e egy földi ember rózsaszín pólót? (porhintés!)

3. A közelebbről meg nem nevezett magyar politikus, önmaga képviseletében. Ő és Kuszkusz nem igazán szívlelhetik egymást, de a közös cél érdekében (porhintés!) mindig félreteszik nézeteltéréseiket. Egyébként a Kuszkusz és eme egyén közötti unszimpátia abban gyökeredzik, hogy a (szerintük) felvilágosultabb politikai rendszerben élő ufók nehezen viselik el az emberek eltérő stílusát.

S persze végezetül mindenképpen meg kell neveznünk a főfő konspirátort, az egykori Deltás KJ-t, akinek inspirációjára az egész "Homok a gépezetben" nevű porhintés ötlete megszületett, s akinek delejes hatású szavai (ahogy éjszakánként verítékben úszva felriadok) még most is a fülemben csengenek: "Ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból!"

*Joshua*

earthquake 4

helyszín:
időpont:

40 67.2
30 50.4
20 33.6
10 16.8

www.earthquake.hu

06 20 368 22 84

-10 -67.2
-20 -50.4
-30 -33.6
-40 -16.8

Fő támogatók:

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Microsoft®

PC GURU 3com SENORG®

EST FM 98.6 PESTIESTRÁDIÓ

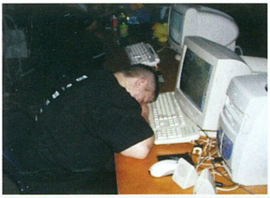
Modern Media

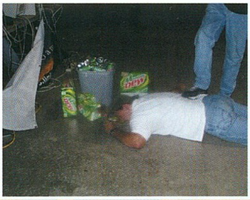
# QUAKECON2001

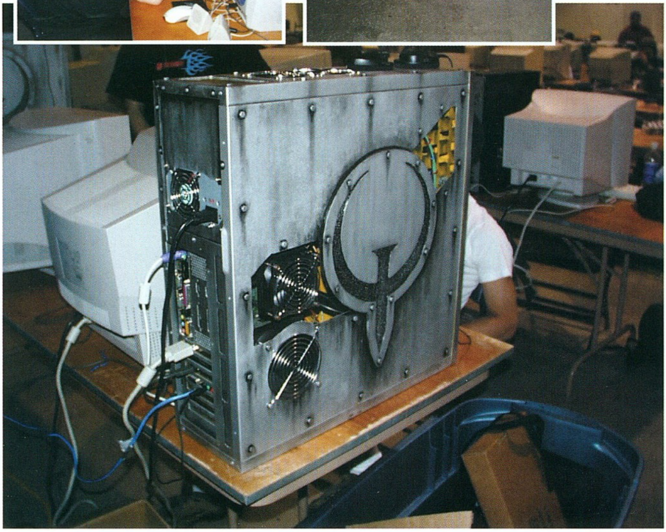
A magára valamit is adó quakerek számára az év legfontosabb eseménye mindenképpen a QuakeCon parti (persze ehhez a magára valamit is adás mellett szükségeltetik az is, hogy az illetőnek ne legyen gond anyagilag egy texasi kiruccanás...). A buli – ha ma már nem is számít a legrangosabb Quake-versenynek – hangulata utánozhatatlan, az egész napos frag-fesztivál szüneteiben az ember találkozhat az id software-es srácokkal, kipróbálhatja a megjelenés előtt álló játékaikat, előadásokat hallgathat – egyszóval olyan az egész, mint egy mini E3, ahol az id software a legnagyobb és egyetlen sztár. Az idei QuakeConnak volt egy különleges érdekessége, John Carmack ugyanis kb. egy hónappal a parti előtt elmondta, hogy a QuakeConon „lesz majd egy kis meglepetésük a rajongók számára", ami egyértelműen a következő játékuk bemutatását jelentette. Hát meglepetés, az lett is, de ne szaladjunk a dolgok elébe, csak szép sorjában...

Az első, amit a több ezres látogatósereg észrevehetett, az volt, hogy a QuakeCon egyre inkább kezd az E3-hoz, vagy a Game Developer Conference-hez hasonlítani: egy rakás id soft-barát cég jött el, és épített magának standot, mint egy kiállításon. Apple, Nvidia, Raven, Activision, Alias Wavefront... persze volt is mit nézni ezeken a standokon, kipróbálható volt többek között a Soldier of Fortune 2, a Jedi Knight 2 és a Return to Castle Wolfenstein. A szokásos előadások és szemináriumok sem maradtak el: Paul Jaquays (id) és Jim Hughes (Raven) például a pályaszerkesztésről tartottak nagy sikerű előadást, de népszerűek voltak a leghíresebb Quake-modokat (Urban Terror, Jailbreak, Weapon Factory Arena) készítő csapatok bemutatkozásai is. A legérdekesebb talán a „hogyan szerezz állást a játékiparban" című kerekasztal-beszélgetés volt, id-, Ritual- és Sony-fejlesztők részvételével (ez egy külön cikket is megérne... hm, nem is rossz ötlet, letámadom vele a Sasát).

Időközben lezajlott a Q3A-verseny is, csekély 50 000 dollár összdíjazással, a történelmi hűség kedvéért jegyezzük fel, hogy a döntőben ZeRo4 porba gyalázta az addig fantasztikusan menetelő Fatal1tyt, és 30 000 dolcsival gazdagabban tért haza. A kiesettek vigasztalhatták magukat Team Arenában, ahol az idsoft egy délután erejéig kihívta az egész világot: aki megvert egy id-s csapatot kettő a kettő ellen CTF-ben, egy GeForce 3 kártyát kapott jutalmul (azért a fiúk óvatosabbak voltak, mint pár éve John Romero, aki a Ferrariját ajánlotta fel annak, aki megveri Quake-ben... és annak rendje-módja szerint el is vesztette a járgányt) – ez a négy órás móka alatt mindössze két csapatnak sikerült. Aztán bemutatták a Quake-filmet (Quake enginenel készült animációs film egy független filmstúdiótól), a hangulat a tetőpontra emelkedett, és megkezdődött, amire mindenki várt: John Carmack sajtótájékoztatója.







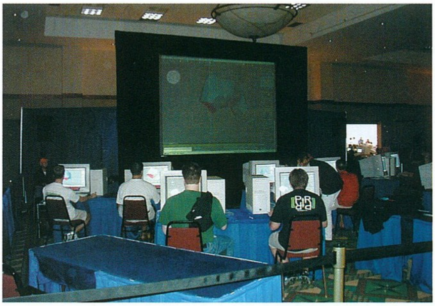
John biztosra ment, és a Doom 3-mal kezdte az előadást. A játék GeForce 3-as erőművön 30 (!) fps-t volt képes produkálni, de a látvány mindent ütött, senki nem kételkedett John szavaiban, miszerint a fejlődés a Q3-hoz képest nagyobb lesz, mint eddig bármely két id-játék között volt (beleértve a Wolfenstein – Doom ugrást is). Carmack megjegyezte továbbá, hogy a Linux, és Mac-változat párhuzamosan készül a Windowsossal, egy esetleges Xbox verziót el tud képzelni, de a PS2 hardverét gyengének tartja a Doom 3 futtatásához (mivel a Doom 3 egyik legnagyobb dobása az orrba-szájba bumpmappingelés lesz, aminek a támogatása totál hiányzik a PS2-ből, ebben lehet valami). A Doom 3-mal kapcsolatban jött elő a videokártya-támogatás kérdése is. John nem tette le egyértelműen a voksát sem az Nvidia, sem az ATI kártyái mellett, annyit mondott, hogy a Doom 3 per-pixel megvilágítása a GeForce 3-on kettő, míg a Radeon 2-n az új, 1,4-es pixel shader miatt csak egy órajelciklust vesz igénybe, az ATI kártyáján viszont a memóriakezelés gyengébb, és az órajel is alacsonyabb. A Doom 3 támogatja mind a kettőt, de a jövőben a t. cégek lesznek szívesek megegyezni valami szabványban, mert a következő engine-t már egy általános célú grafikus processzorra hajlandó csak megírni és punktum – jegyezte meg a végén nagy viccesen. Félreértés ne essék, Carmack ezt halálosan komolyan gondolta, a vicces az, hogy egy egész iparág ugrál úgy, ahogy egy farmeres-szemüveges programozó srác fütyörészik neki... A Doom 3-bemutatóról még annyit, hogy szigorúan tiltottak mindenféle kamerázást, és a fotók is mind dög sötétek lettek, így alighanem csak akkor fogunk új Doom 3-képeket és animációkat látni, ha az id is úgy akarja.

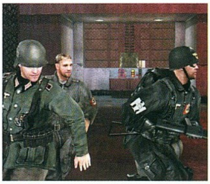
És a java még csak most következett! Todd Hollenshead lerántotta a leplet a meglepetés-projectről, ami nem más, mint a Quake 4, a Raven fejlesztésében,

a Doom 3 engine-jével. A játékból egyelőre semmit nem mutattak, csupán egy strogg gladiátort ábrázoló grafikát, ami azt sejteti, hogy a negyedik rész a Quake 2 univerzumába tér vissza, de többet nem tudni: sem azt, hogy a játék az egy- vagy többszemélyes játékra koncentrál-e, sem azt, hogy mikorra tervezik a megjelenést. A nép még alig tért magához, amikor Brandon James (régi id-veterán, ma Nerve Software nevű új cégével a Return to Wolfenstein multiplayer módját fejleszti) csatlakozott a díszes társasághoz, és bejelentett egy id-segítséggel készülő, Doom 3 engine-es, kooperatív multiplayerre kihegyezett játékot, egyelőre cím nélkül. Záróakkordként az egyik Activision-nagyfőnök mesélt arról, hogy mennyire szeretik is az idsoftot és az összes barátait, és ahogy eddig, ezentúl is ők fogják kiadni az id fejlesztéseit a létező összes platformra – azzal megmutatta a Doom Gameboy Advance verzióját működés közben, ami egészen lenyűgöző volt (kell-e mondanom, hogy a Sasának minden mást elhomályosítóan kizárólag ez maradt meg az emlékezetében az egészből...?).

Ennyi volt hát az idei QuakeCon, annyi biztos, hogy az id-játékok fanatikusaira szép idők várnak, akár a Doomot, akár a Quake-et, akár a Wolfensteint, vagy a névtelen Nerve-játékot nézzük.

*Hancu*





videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá —
playstation · playstation 2 · dreamcast
Magyarítsunk alkalmazásokat!
Műszaki Magazin

VTCD
DVD
2001
MC
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az
új évezredben is!
gauss
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

TESZT

# MOTOROLA ACCOMPLI 008

### A MOBILOK SVÁJCI BICSKÁJA

A mobiltelefonra jellemző, hogy sok-sok apró nyomógomb, meg egy kisebb-nagyobb kijelző alkotja. De mi van akkor, ha ezek közül az egyik hiányzik? Melyik összetevő hiányát könnyebb elképzelni? Talán most többen arra gondolnak, hogy a hagyományos, vezetékes telefonok legtöbbjének nincs kijelzője, s mégis lehet őket használni. A rutinos mobilos azonban azonnal rávágja, hogy a kijelző igenis pótolhatatlan, hiszen azon létfontosságú információk jelennek meg.

A Motorolánál is azt gondolták, hogy a kijelző igen fontos, ezért jócskán megnagyobbították azt, olyannyira, hogy nem maradt hely a billentyűzetnek. Nem baj, mondták, hiszen a gombokat könnyen ki lehet váltani, elég, hogy ha a nagy kijelző érintésérzékeny. S megszületett az Accompli.

A 008 típusszámú készülék kissé vastagabb az átlagnál, szélessége, magassága (a kilógó antennával együtt) nagyjából megegyezik a Nokia 6210-esével. A készülék összecsukva szemérmesen elrejti valódi tulajdonságait, mondhatnánk zárkózott. Bárminemű használathoz előbb fel kell nyitni. A fedélben található a hangszóró, amely igen jó hangminőséget tud produkálni, a mikrofon az alsó rész alján van, s a fedél helyzetének köszönhetően pontosan a száj elé kerül. Ez zajmentes, jól érthető hangot eredményez.

A telefon mégsem teljesen gombtalan, a kijelző alatt négy kis gombocska van, egy a főkapcsoló, kettő a le-fel görgetés gombja, egy pedig a „desktop" gomb, azt megnyomva mindig a főmenüt kapjuk. Az összes fő kezelési lehetőség azonban a kijelzőn kapott helyet menük, vagy dialógusablakok formájában. Ha pl. bejövő hívás van, akkor megjelenik a hívó száma (ha azonosítható), neve (ha szerepel a beépített telefonkönyvben), valamint három nyomógomb, amelyekkel foglaltnak tudjuk jelezni magunkat (ekkor a hívó foglalt jelet kap a telefonjában, s ha eléggé intelligens, rájön, hogy nem érünk rá, ha nem eléggé intelligens, akkor fél perc múlva újra hív), törölhetjük a hívást, vagy akár fogadhatjuk is.

A kijelző három részre van osztva. Felül sávban láthatók a legfontosabb információk: a térerő, az üzenetjelző (amely villog, ha olvasatlan üzenetünk van), az óra, valamint az akkumulátor töltöttségének jelzője. Innen csalogatható elő a hagyományos telefonbillentyűzet is. A középső, nagyméretű részben találhatók a különböző alkalmazásokat előcsalogató ikonok, mellettük pedig az alkalmazáscsoportok között lapozgató fülecskék. Alul megint egy keskeny sávban olvasható az aktív mobilszolgáltató neve, mellette a tulajdonos adatai, valamint a beállított csengetési mód jelzője, amelyet megnyomva tudjuk állítani a szóban forgót. Lehet csengetni, vibrálni, vagy előbb vibrálni, majd csengetni. A felső állapotsáv mindig állandó, míg az alsó sáv az éppen használt alkalmazáshoz igazodik, a hozzá tartozó funkciók jelennek meg rajta, valamint egy nyomógomb, amelylyel az alkalmazás menüjét lehet elérni.

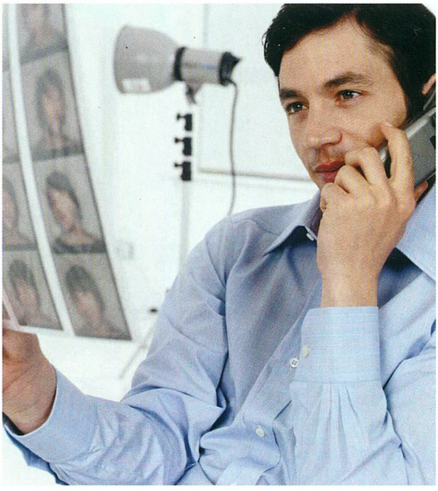
A főmenüben a telefonon található alkalmazások négy témába vannak csoportosítva. Az első és legfontosabb természetesen a telefoncsoport, itt található a Címek adatbázis, az SMS központ, a korábbi hívások listája, az e-mail program és a böngésző. A Címek, mint a neve is mutatja, nem csak a telefonszámokat tartalmazza (bár azokból is lehet hat), hanem az e-mail címeit, munkahelye nevét, munkahelyi és otthoni címét, honlapját, születésnapját, egyéb évfordulóját, s egy megjegyzést. Az nyilvánvaló, hogy ennyi adatot a SIM kártya nem tud rögzíteni, de ez nem baj, a telefon saját kapacitását használja fel a részletes adatok tárolására. A különböző címlistákat lehet együtt, vagy elkülönítve használni, így lehet csoportosítani a bejegyzéseket (pl. maszek és üzleti kapcsolatok). A hívás innentől kezdve igen egyszerű, ki kell választani a listából egy nevet, s a hozzá tartozó számok listájából azt, amelyiket hívni szeretnénk, s kész is.

A beszéd mellett legalább olyan fontos az írott üzenet. Az SMS központban különböző mappákat lehet létrehozni az üzeneteknek, amelyekben olvasás után lehet azokat tárolni. Előre el lehet készíteni egy csomó SMS-t, amelyeket minimális szerkesztés, kiegészítés után el lehet küldeni. Egy üzenethez kijelölhetünk egyszerre több címzettet is, hadd örüljenek nekünk minél többen.

Az e-mailkezelő POP3 és IMAP típusú levelező szerverekről egyaránt le tudja szedni a leveleket, amennyiben nem titkosított (SSL) protokollon keresztül kell kapcsolódni, azt ugyanis sajnos nem támogatja. Korlátozott kapacitásából adódóan nem neki kell lennie az elsődleges levelező eszköznek, de arra kiválóan használható, hogy a hagyományos szöveges — mellékletet nem tartalmazó — üzeneteket el lehessen olvasni, azokra válaszolni lehessen, vagy akár az utcáról is el tudjunk küldeni egy sürgős levelet.t.

A böngésző érdekes állatfajta, leginkább azért, mert nem sikerült működésre bírni. A gond magva az, hogy az Internet kapcsolat beállításakor csak a telefonszámot lehet megadni, nincs mód gateway, DNS paraméterezésére, ami nélkül tudvalevőleg nem lehet működő Internet-hozzáférést csinálni, legalábbis kapcsolt vonalon. Az Accompli nagy erőssége egyébként a GPRS, azt viszont élő előfizetés hiányában nem tudtam tesztelni, ill. az idő rövidsége miatt nem volt mód, hogy a szolgáltató aktiválja a lehetőséget. Így legnagyobb szomorúságomra ezt nem tudtam kipróbálni. Az igazság az, hogy emiatt a levelezést sem tudtam élőben tesztelni, de még ha lett volna is élő kapcsolat, a mi szerverünk titkosított kommunikációt használ, amelyet egyelőre ez a készülék nem támogat.

A következő az irodai alkalmazások csoportja, itt egy jegyzettömb, egy naptár, egy rajztábla, egy feladatlista, egy diktafon és egy ébresztőóra található. A jegyzettömb egyszerű eszköz rövid szövegek írására, melyeket címmel ellátva lehet tárolni. A naptárnak van egy havi és egy napi nézete, az előbbiben egy pötty jelzi, ha az adott napon van valamilyen bejegyzés. A napi nézet a szoká-



sos, óránkénti beosztásban listázza a napi programot (persze nem csak egész órára lehet programot bejegyezni...). Az elfoglaltságok lehetek akár ismétlődők is (pl. hetente uszodába vinni a gyereket), lehet hozzájuk riasztást is beállítani, nehogy elfeledkezzünk róla (ez pont nekem való :)

A rajztáblával kis Móricka-rajzokat lehet alkotni, minden különösebb faxni nélkül, van egyféle vonalvastagságú toll, meg egy radír. Nem is lehet vele sokat kezdeni, de pl. útvonalvázlatot, vagy néhány egyszerű formát (pl. bútorvásárlás előtt a rendelkezésre álló hely skiccét) meg lehet vele rajzolni. Kiválóan el lehet pl. faxon küldeni az alkotásokat (milyen romantikus is a barátnőnek faxon elküldeni az általunk rajzolt virágot, ráadásul mennyivel olcsóbb, mint a valódi vágott virág :).

A feladatlista kicsit puritán, magán a feladat leírásán, valamint a prioritáson kívül semmilyen más paramétert (pl. csoportba sorolást, határidőt, készenléti fokot) nem lehet megadni. A hangrögzítő igen hasznos funkció, lehet diktafonként (persze nem riportokhoz) használni, vagy a telefonbeszélgetéseket rögzíteni. 3 percnyi hanganyagra van hely, amit a rendszer elkülönít a többi tárlóhelytől. A felvételt egy oldalt megbúvó nyomógombbal lehet elindítani és megállítani, ez tökéletesen kézre áll, akár telefonálás közben is. Az ébresztőórának két időpontot lehet beállítani, a riasztást agresszív, kíméletlen módon hajtja végre. Komoly hiba azonban, hogy a telefon kikapcsolt állapotában az ébresztés nem működik. Ez főleg azért gond, mert egyébként van egy olyan funkciója, hogy egy meghatározott időpontban kikapcsol (mondjuk éjjel 1 órakor), s ekkor kifejezetten kényelmes lenne, ha az ébresztéssel együtt be is lehetne kapcsolni a készüléket. Remélem, hogy ezt a hiányosságot valamilyen egyszerű szoftvermódosítással meg lehet oldani, ha nem, az komoly konstrukciós hibára mutat rá.

A hasznos segédeszközök csoportjában találunk egy mértékegység-átváltót, amely a különböző országok terület, hossz, tömeg, hőmérséklet és térfogat mértékegységei között tud átszámolni. Van itt még egy egyszerű számológép, amely az alapműveleteken kívül memóriafunkcióval van ellátva, valutakonvertáló, amely 38 ország (köztük hazánk) pénzneme, valamint az Euro között tud átváltani. Az árfolyamokat természetesen magunk aktualizálhatjuk. Van egy Világidő, amelyben be lehet állítani a helyi idő bázisát, valamint egy nagyvárost a világból.

Már beszéltem az unalmas várakozások kitöltéséről, erre az Accompli három lehetőséget is kínál. Az egyik egy hagyományos amőbajáték, amelyet annak idején az iskola padjában űztünk a tanárok nagy örömére. Lehet a telefon vagy élő játékos ellen is játszani ugyanazon a telefonon. A Sokoban is sokaknak ismerős lehet, ez egy klasszikus ládatologatós játék. A Black Jack a kaszinók világába visz el.

Az utolsó csoport tisztán technikai jellegű: itt lehet beállítani a telefon alapvető paramétereit, elindítani az infravörös vételt, modem üzemmódba kapcsolni (külső számítógép részére), s ami nagyon fontos, csengőhangot szerkeszteni. Itt található még a TrueSync indítógombja, amellyel szinkronizálni lehet az adatokat minden, TrueSync kompatibilis szoftver és a telefon között. Végül, de nem utolsósorban itt található a Java 2 Micro Edition programnyelven készült programok indítógombja. A széles körben ismert és kedvelt Java segítségével könnyen lehet érdekes, izgalmas alkalmazásokat fejleszteni a meglévők mellé. A teszttelefonban pl. egy Mobile Chess sakkprogram található, amellyel GPRS-en keresztül lehet távoli ellenféllel sakkozni.

Az apró, de ehhez képest kellemes felbontású képernyőt (240x320 pixel, 4 szürkeárnyalat) lehet kézzel is nyomkodni, de egy kis teleszkópos toll is található benne a finomabb műveletekhez. Ilyen pl. a kézírás-felismerés, mivel minden szöveges adatot így kell bevinni. Szerencsére nem kell új jeleket megtanulni, a rendszer jól elboldogul a megszokott írott betűkkel, még az ékezeteket is felismeri. A képernyő nappal és sötétben is jól látható, ez utóbbit állandó háttérvilágításának köszönheti.

Összefoglalva úgy tudnám jellemezni a Accomplit, mint egy sokfunkciós svájci bicskát. Sok mindent meg lehet vele oldani, bár egyet kivéve a többi lehetőség csak részben nyújt megoldást a felmerülő igényekre. A 008 legnagyobb előnye, hogy semmi sem rögzített benne, így a fejlesztők fantáziáját nem kötik a nyomógombok, szűk kijelzők. Azt az egyet bánom csak, hogy a fejlesztők nem tanulmányozták tüzetesen más PDA-k működését, lehetőségeit, így számos hasznos, másoknál megszokott lehetőség vagy funkció hiányzik, pl. a heti elfoglaltság lista, vagy egy napi összefoglaló képernyő az aznapi teendőkről és elfoglaltságról. Ezek hiányát felfoghatjuk gyermekbetegségnek reménykedve abban, hogy az elkövetkező revíziók során a készülék finomodik, ami növeli majd használhatóságát. Én mindenesetre már ezt sem szívesen adom vissza.

*Nagy Zoltán*

# 3D ROVAT

## Avagy minden ami legalább 3D...

Sziasztok olvasók. Ez a rovat most kétfelé lesz osztva, és a legutóbbi textúrázási cikk mellett a szakmai híreknek is szentelünk egy kis helyet.

### SIGGRAPH

Augusztus elején került sor Los Angelesben a Siggraph nevű szakmai kiállításra, amely teljes egészében a számítógépes grafikának van szentelve. A CG-vel foglalkozó cégek hagyományosan nagy bemutatókkal, új verziókkal, néha ingyenes oktatással és egyebekkel készülnek, a különböző stúdiókat elárasztják az állást keresők. A szakma nagy nevei hosszú előadásokat tartanak az éppen fejlesztés alatt álló technológiákról, az elmúlt év érdekesebb CG-s munkáiról (pl. filmek effektjeiről). És persze a látogatók túlnyomó része is szakmabeli, így az egymást általában csak interneten keresztül ismerő grafikusok nagy találkozóira is itt kerül sor.

Fontosabb bejelentésekből idén sem volt hiány, lássuk őket sorjában.

A Newtek a Lightwave új, 7-es verziójával készült, ebben a release-ben főleg a program képességeit bővítették ki, az interface és a belső felépítés változatlan maradt. Az új feature-ök között kiemelkedik a non-lineáris animációszerkesztés (az egyes mozgásokból klipeket lehet készíteni, azokat keverni, köztük átmeneteket generálni stb.) és a Layoutban használható táblázatkezelő a scene elemeinek „kézi" szerkesztésére.

A Softimage XSI is új verzióhoz érkezett, a 2.0 2500 új feature-t tartalmaz, kiemelkedő újdonságai az SDK megjelenése, 3-as Mental Ray és a beépített kompozitáló program. Érdekesség, hogy mellékelnek hozzá Maxes és Mayás exportereket - szemmel láthatóan az Avid nagyon szeretné, ha az XSI gyorsan elterjedne.

A Maya 4-es verziója már egy ideje a piacon van, bár erről nem igazán írtam még. Most az Alias a Mental Ray renderer integrálásával rukkolt elő, ezt már csaknem két éve fejlesztették, főleg a komoly felhasználói igények miatt. Egyébként az ILM mostanában igen sokat használta az MR-t például a Pearl Harbour és a Jurassic Park 3 készítése során. Ami érdekes, az az, hogy nem renderelésre, hanem a bevilágításhoz, valahogy a Global Illumination eredményeinek lementésével.

A discreet és a Max körül is voltak események. Meglepő módon új verziót nem jelentettek be, a pár hete letölthető 4.2 pedig csak hibajavításokat tartalmazott, így akik valami új feature-ökben reménykedtek, azoknak most csalódniuk kellett. Helyette a Combustion nevű kompozitáló program 2-es verziója érkezett meg, amely végre támogat 64 bites színmélységet is, és így már alkalmas pl. filmes munkára.

A Maxesek számára azért a kiállítás nem volt eseménytelen, ugyanis egy rakás új plugin jelent meg a Siggraphra időzítve (illetve 1-2 csak ősszel jön). Az Advanced Character Tools lényegében különleges, izomszimulációs rendszer, és így a karakterek skinelését hivatott megkönnyíteni. Magát a modellt viszont még nem tudja deformálni, így pl. a Character Studio vagy a Bones Pro kiváltására nem képes - de a beszámolók szerint azért nagyon jónak tűnik.

Igazi dömping a renderekből volt, ugyanis ez számít hagyományosan a Max gyenge pontjának. A beépített scanline alapú modul ugyanis minden textúrát és modellt feltölt a memóriába, és ugyanitt tárolja a kész képet is, így rendkívül sok memóriát fogyaszt. Ez kis jelenetek esetében hasznosnak számít, mivel gyorsabban tud dolgozni, viszont magas poligonszámú jelenetekben és nagy felbontásokban egyre instabilabbá válik, és gyakran ki is fagy. Ez egyébként az egyik oka annak, hogy a Maxet még mindig viszonylag ritkán használják filmes munkára.

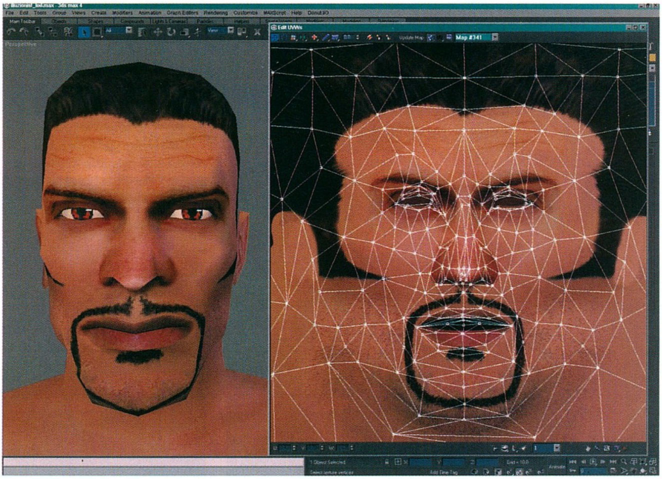
Az egyik új renderer az Exlunától az Entropy, amelyiket kifejezetten mozifilmes felhasználásra terveztek, és fejlesztőinek egy része korábban a Pixar Rendermanjén dolgozott. Ennek megfelelően az Entropy egyik erőssége a displacement mapping és a jó skálázhatóság, valamint tartalmaz raytracing elemeket is.

Max-specifikus a Final Render, amely a meglévő renderrel együtt működik, és a manapság „divatos" képességekkel rendelkezik: global illumination, caustics, tárgy-alapú fényforrások satöbbi. Az ára meglehetősen alacsony lesz (kezdetben 500$), viszont mivel a Max saját rendererére épül, ezért aligha tudja korrigálni majd annak fent említett hibáit.

Általános vélekedés szerint az egyik legnagyobb durranás a Brazil r/s volt a discreet stand környékén. A csaknem 4 hónapja kiadott

alpha verziót a fejlesztők mostanra már csaknem végső állapotba hozták, így például már nem render effect, hanem önálló plugin renderer. Az igazán komoly újdonság viszont az, hogy nagyon komolyan optimalizálták a kódon, és így eszeveszett gyors lett! Mellékeltem egy képet, amelyik már ezzel a verzióval készült duál 1GHz-s P3-ason. Még jobb hír, hogy augusztus vége felé jelenik meg ez az új tesztverzió, amelyik ugyan már csak 30 napig használható, de teljesen ingyenes lesz; és még az ősszel érkezik a végső, 1.0-s Brazil 1-2000 dollár közötti áron. A támogatott feature-ök listáján ezúttal is szerepel a global illumination, a gyors raytracing, valamint a nemrégiben említett subsurface scattering, azaz a tárgyakon belüli fényszóródás szimulációja is.

Végül egy érdekesség: a kiállításon jelen volt az Nvidia is, és egyik demonstrációjuk a Final Fantasy mozifilm néhány jelenetének bemutatása volt. Tették mindezt egy Quadro DCC grafikuskártyával felszerelt PC-n, közel valós időben számoltatva... A korrektség kedvéért tegyük hozzá, hogy természetesen sem a képminőség (pl. antialiasing teljes hiánya), sem a jelenetek összetettsége (nem volt displacement mapping, előre leszámolt shadow mapek) nem érte el a film szintjét, de a lényeg az, hogy kellő teljesítmény birtokában már az sem lesz teljesen lehetetlen...



## TEXTÚRÁK KÉSZÍTÉSE

Legutóbb a lowpoly modellek UVW textúrázásáról volt szó, amit érzésem szerint eléggé kivesééztünk. A fennmaradó kérdés a textúrák előállítására vonatkozhat. Több módszer is lehetséges; lehet 2D-s festőprogramban, az UV-k kiexportált drótvázas képével dolgozva festeni mapeket (a Texporter plugin itt is hasznos). Itt a különféle copy-paste, layerezés és egyéb varázslatokkal gondoskodhatunk a seamekről, a többi pedig csak a hagyományos festészeti, pixelezési képességeken múlik. Általában a textúrát mindig nagyobb felbontásban érdemes elkészíteni, mint amekkorában ténylegesen felhasználásra kerül; ennek két oka van. Egyrészt bitmapeket nem lehet a kétszeresére nagyítani, ha hirtelen kiderül, hogy 256*256 helyett mégis el fog férni egy 512*512-es textúra a játék főszereplőjéhez; másrészt a lekicsinyítés jótékonyan eltüntetheti a kisebb kidolgozási hibákat.

Lehet 3D-s festőprogramot használni, ez annyiban egyszerűbb, hogy magára a modellre lehet festeni. A két legnevesebb ilyen progi a Deep Paint és a BodyPaint; mindkettő viszonylag jól integrálva van a Maxbe az export/import ügyeket leegyszerűsítendő. Ezekben a hagyományos 2D-s progikhoz képest (pl. Photoshop) az eszközök sokkal inkább a textúrafestésre vannak kihegyezve, gyakran lehet például előre definiált, bitmapes mintázatokkal festeni a modellre (pikkelyeket, ráncokat, ilyesmit). Ráadásnak, bár ez egyelőre nem kapcsolódik túl szorosan a témához, egyszerre lehet bump és spceular mapeket is festeni, sőt, azok hatását a programok meg is tudják jeleníteni.

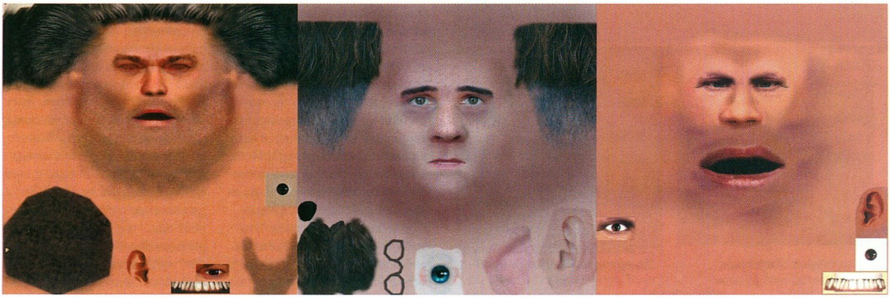
Végül, ami a leghatékonyabb, de a stílust komolyan befolyásoló módszer, az a digitális kamera alkalmazása. E téren arra érdemes ügyelni, hogy a fényképeket komolyan fel kell dolgozni, ugyanis szinte soha nem fog jól festeni például egy arc egy az egyben a modellünkre pakolva. Igaz, ezzel a módszerrel a viszonylag alacsony poligonszám ellensúlyozható (az arcvonások nincsenek kidolgozva), viszont így kénytelenek vagyunk az adott szereplő karakteréhez igazodó alanyt találni.

A mellékelt ábrákon látható karakterek például többtucatnyi ember fényképeiből lettek összehozva; a szem innen, az orr onnan, a bőr amonnan... Sok utómunkázással le lett szedve az önárnyékok és csillanások nagy része is, így ugyanis statikus fényviszonyokat rögzítenénk a textúrákban, és a modell sok esetben „lejönne" a háttérről. Ehhez kapcsolódik az is, hogy a textúra színeinek telítettségét általában nem szabad túl magasra venni, mert ez például megakadályozza a színes megvilágítás hatásának érvényesülését.

Megjegyezném viszont, hogy az újabb generációs 3D gyorsítók képességei már elegendőek ahhoz, hogy a real time 3D-s engine is per-pixel megvilágítást alkalmazzon. Ily módon a lowpoly textúrázás sajátosságait szép lassan elfelejthetjük majd; nem lesz szükség árnyékolni a textúrákat, ellenben bump és specular mapeket is kell majd készíteni. Ez egyszerre lesz áldás és átok, de nagyon komoly eredményeket ígér.

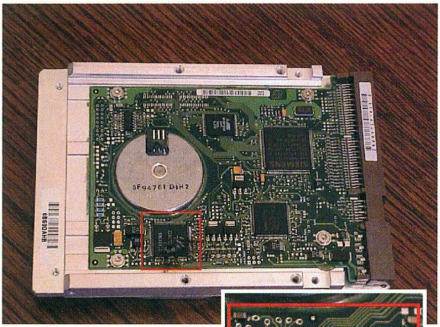
*Laa-Yosh*
*Laa-Yosh@mail.datanet.hu*

**www.gamasutra.com/features/20010523/hajba_01.htm**



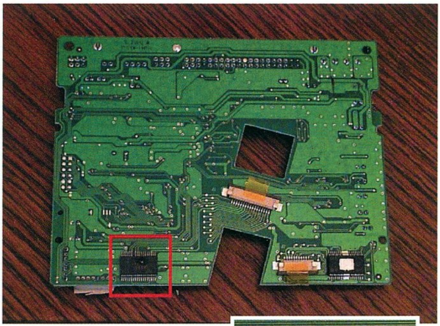
# HARDWARE FÓRUM

**A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!**

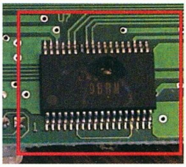


**Winchester-elektronika**

**Közelebbről nézve az elégett chip jól látszik**



**CD-rom vezérlőpanel**



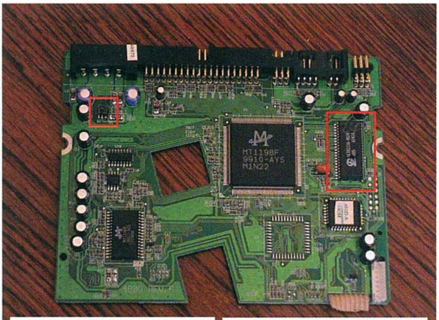
Égett lyuk a chip közepén

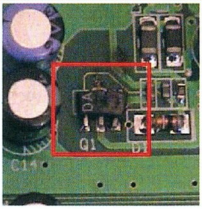
Sziasztok!

Sok telefont, e-mailt kapok házakkal, tápegységekkel kapcsolatban. Hogy ajánljak házat, tápot, melyik a jó. Ami a házakat illeti, pár számmal ezelőtt már elmondtam, mire kell ügyelni vásárláskor. A tápegységekkel már más a helyzet. A táp a ház tartozéka, és bár általában azonos a gyártóra utaló címke, de mégse az gyártja, aki a házat, hanem készen veszik. Természetesen ez alól a nagyon drága, márkás házak kivételek. A tápokat a gyárban letesztelik – ha egyáltalán rendesen letesztelik –, elszállítják a másik gyárba, ahol a házak készülnek, beszerelik, és kész. Miért mesélem el ezeket? Mert újabban egyre több számítógép megy tönkre a rossz minőségű tápok miatt. Jó esetben csak a forgó eszközök – winchester, CD-rom –, rosszabb esetben pedig az egész számítógép mehet a szemétbe, alaplapostul, processzorostul. A garanciát érvényesíteni pedig csaknem lehetetlen. Ha csak a táp megy tönkre, akkor a helyzet viszonylag egyszerű. De ha a meghibásodott táp teszi tönkre az egész gépet, ember legyen a talpán, aki a garanciát érvényesíteni tudja. Nagyon nehéz bizonyítani, hogy mi is történt, főleg azóta, amióta játékos kedvű fiatalok próbálják szívatni a kereskedőket zárlattal, piezoelektromos öngyújtóval, vagy mikrohullámú sütőben szándékosan tönkretett alaplapokkal, winchesterekkel, egyebekkel. De térjünk vissza a tápokra. Nem is olyan régen volt egy sorozat ház, amelyik a táp bekapcsolása után halkan és finoman égett szagot kezdett árasztani magából. Ez az úgynevezett amperszag. A dolog nem volt nagyon feltűnő, de a táp mögé hajolva érezni lehetett, hogy valami nincs rendben. Nem is volt. A táp terhelés nélkül is tűzforró volt. Ennek oka az, hogy a kapcsolótranzisztorok magas frekvencián gerjedtek. Rossz tervezés, de inkább nem megfelelő alkatrészek okozzák ezt a hibát. Amíg az ember észreveszi, hogy a vadi új táp nem jó, addig nincs baj, ki lehet cseréltetni. De ha egyszer a hibás táppal épül meg a gép, akkor a következmények kiszámíthatatlanok. Mutatok pár képet szétégett winchesterről, CD-romról.

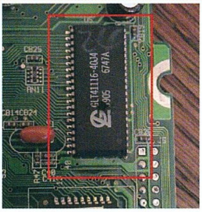
Ezek a képek egy zárlatos Se**or-táp következményei. Az egész gép mehetett a szemétbe. A Se**or volt az egyik legjobb példa a lelkiismeretlen, rabló hazai kereskedelemre. Az egyik közismert pesti cég "alkotta" meg ezt a vállalkozást. Felvásárolták a dzsunka-balra kategória legszemetebb, legolcsóbb, bárhol máshol eladhatatlan darabjait, természetesen garancia nélkül, pontosabban garancia-megváltással. Ez azt jelenti, hogy mondjuk minden megvásárolt szemét alkatrész után kaptak 2 db pluszt. Mivel mindenki tudta, hogy ez biztosan nem lesz elég a garanciális gondok megoldására, így ez a nagyon kedves cég természetesen nem várta meg, míg a kötelezően előírt garanciális idő letelik. A Se**or pár hónap "tündöklés" után természetesen jogutód nélkül

**CD-rom vezérlőpanel** panel másik oldala





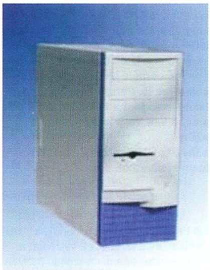
**Elégett tranzisztor**



**És egy másik lyukasra égett chip**

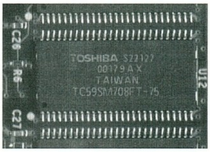
eltűnt a hardverkereskedelem színpadáról pár tízezer becsapott vevőt hagyva maga után, az esetleg még csodaszámba menő, működő termékek támogatásáról, mondjuk biosz-, vagy driverfrissítésről nem beszélve. A milliárdos hasznot a tulajdonosok visszaforgatták egy másik cégbe, és azóta ők a királyok. Pontos neveket nem írok, mert nem szeretném egyébként is túlterhelt bíróságaink munkáját újabb sajtóperrel szaporítani. Akiket érint, úgyis tudják, miről is van szó.

Nem mondom, hogy milyen házat-tápot NE vegyünk, inkább azt mondom, hogy milyet IGEN. A Codegen, és a Meta házak-tápok kiegyensúlyozottan jó minőségűek. Ezek közül még eggyel se volt semmi gond. Tehát érdemes nézelődni, járkálni, és ezeket megvenni. Valamivel drágábbak ugyan, mint a gagyi házak, de házat se minden nap vásárol az ember. Nem mondom, hogy CSAK ezek a jók, de nekem eddig mindig beváltak.

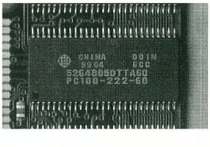


**Codegen házak**

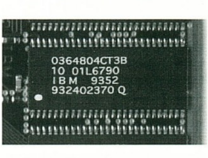
A következő mese a memóriáról szól. A ram-árak soha nem látott mélységbe zuhantak. Ennek van jó oldala, meg van rossz is. A jó oldal az ár. A rossz oldal viszont sokkal hosszabb történet. A memóriagyártás oda jutott, hogy a gagyi modulok gyártói már le sem tesztelik a készterméket, mert ebbe az iszonyatosan alacsony, szinte az önköltségeket sem fedező árba a minőség-ellenőrzés már nem fér bele. A kisebb gyártók már vagy abbahagyták a gyártást, vagy pedig éppen ott tartanak, hogy a memóriát önköltségi áron adják, ami azt jelenti, hogy hasznuk nincs, de még nem fizetnek rá a gyártásra, a fejük éppen hogy kinn van még a vízből. Belátható, hogy ennyi pénzért szuper ramot nem lehet venni, ebben a hazai nagy-, és kiskerek sem hibásak, hiszen arra nincs sem ember, sem pedig eszköz, hogy a memóriamodulokat darabonként leteszteljék. A memóriamodul-gyártásnak igen szigorú követelményei vannak. A szabványban meghatározták, hány rétegű legyen a nyomtatott áramköri panel, a földelések hogyan, és hol helyezkedjenek el, milyen legyen a zavarvédettség stb. Ezeket a szabályokat a névtelen chipekkel szerelt modulok gyártói természetesen nem tartják be. Mit lehet tenni vásárláskor? **SOHA** ne vegyünk no-name chipekkel szerelt ramot. Most nem a teljes modul gyártójáról beszélek, hanem a **modulon található chipek gyártójáról**. Ismertebb chipgyártók: Infineon, Hyundai, Winbond, Hitachi, Samsung /SEC/, IBM, Toshiba, LG (Lucky Gold Star), NEC. Amelyik modulgyártó ezeket a chipeket használja, az odafigyel a gyártmányra. Az ilyen chipekkel szerelt modulokat picit drágábban árulják, mint a gagyikat, de az a párszáz forint különbség nagyon megéri, higygyétek el nekem. És ha lehet, igyekezzetek egyoldalas modulokat beszerezni, ez a 64, illetve 128 MB-osok között gyakran előfordul, a 256 MB-os modulok között ritkábban. És **NE** vegyetek drágább, ECC (Error Correction Control) támogatással rendelkező modulokat, még akkor sem, ha ezt az alaplap kivételesen támogatja is. Ez egy különleges hibajavítási módszer, amelyikre a világon semmi szükségünk sincsen, arról nem is beszélve, hogy az ilyen típusú modullal jó néhány alaplap el sem indul. Általában elmondható, hogy nyugodtan lehet keverni a régebben megvásárolt 100 MHz-es modulokat az újabb 133-asokkal, de az elérhető memóriasebességet mindig a lassabb, esetünkben a 100MHz-es modul határozza meg. Ha bármilyen rendellenességet tapasztalunk az új modul berakása után, akkor a modulokat egyenként vegyük ki, és figyeljük meg, melyiknél marad meg a hiba. A legáltalánosabb jelenség a következő. Van valakinek egy tökéletesen működő gépe, mondjuk 64 MB memóriával. Veszek már bele még 128-at, most jó az ár, mondja emberünk. El is megy, meg is veszi szépen. Beleteszi, indítja, az eddig hibátlan gép azonnal dob egy hátast. Mit csinál erre emberünk? Azonnal nekiáll a gépet generálozni, oprendszert telepíteni, majd mikor ezek nem jönnek össze, teleírja a világ összes hardver-fórumát a panaszával. Pedig csak egy kis gondolkodás kellett volna. Eddig jól ment a gép? Igen. Mióta nem megy jól? Mióta beletettem az új memória-modult. Akkor hol a hiba? Na, hol is??? Lehet próbálkozni a modulok cserélgetésével, kipróbálni egyesével, más-más foglalatban. Főleg az első kiadású Abit BH6-ok voltak kényesek arra, hogy melyik modul melyik foglalatban van. A következő jelenség pedig az, mikor látszólag minden rendben van, de bármilyen 3D-s játék esetében a gép merevre fagy. Hangsúlyozom, a memóriabővítés előtt kifogástalan gépről beszélek. Mi a teendő? Memóriamodult boltba visszavinni, kicseréltetni. A mai árak mellett azonban teljesen felesleges régi, 16, vagy 32 MB-os modulokkal görcsölni. A legjobb megoldás az, ha a teljes memóriamennyiség minél kevesebb modulból áll, így kevésbé terheli a memória-buszt.



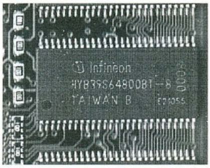

**Toshiba chip**



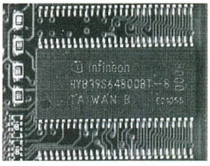

**Hitachi chip, a legfelső sor elején az a kis furcsa jel a Hitachié; ez 100-as modul**




**IBM**




**Infineon**




**Winbond**

Itt-ott lehet kapni márkás, Mushkin, Crucial, Micron, Kingston stb. modulokat is. Ezek valóban kiváló minőségűek, ezzel együtt jóval drágábbak is. Megvenni ezeket azonban csak egy esetben érdemes. Akkor, ha a gyártó, illetve a kereskedő garantálja, hogy X MHz-en tudják a 2-2-2 beállítási értékeket. Minél magasabb az X értéke, annál magasabb a modul ára. Ez természetes is, hiszen ezek a neves gyártók beépítés előtt több tízezer memóriachip közül válogatják ki a leggyorsabbakat, a minőség-ellenőrzés pedig példás. A hazai kereskedelemben még nem láttam olyan ajánlatot, amelyik elfogadható áron kínált volna magasabb, mondjuk 150 MHz-en 2-2-2 elérési idejű memóriamodulokat. Sokkal inkább érdemes a fentebb felsorolt chipekkel szerelt modulokat venni, kis szerencsével kifoghatunk igen gyors példányokat is. Mindenesetre sokkal nagyobb erre az esélyünk, mintha valami gagyit vennénk. Aki pedig Pentium 4-hez vásárol RD-ramot, az mindenképpen a gyorsabb, 800 MHz-est vegye, ne a 700-ast. Az árkülönbséget a jó 12 százalékos teljesítménytöbblet bőven kárpótolja. Az RD-ram kategóriában szerencsére gagyi nem létezik. Ha egy árlistában azt látjuk, hogy a memóriamodul "OEM", az tuti gagyit jelent. Ha viszont azt látjuk, hogy "Brand", azt alapos szemrevételezés után vegyük meg nyugodtan, a modul egészen biztosan ismert gyártótól származó chippel van szerelve. Legyetek rosszak.

*Old Man*
*oldman.ini.hu*
*oldman@matavnet.hu*
*wap: oldman.ini.hu/index.wm*

# LEVROV

**Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))**

**Ismét eljött az évnek az a remek és felemelő pillanata, amikor végre nem kell már senkinek a szabadsággal, meg strandolással, meg mittoménégmiféle hülyeségekkel foglalkozni, újra iskola, meg munkahely, meg ilyesmik. Persze, ezt én most ebben a pillanatban nem tudom maradéktalanul átérezni, hiszen eme sorok írásakor még össze sem pakoltam a táborba cipelendő cuccaimat, ti meg már, amikor ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg túl vagytok az első karókon, meg a sűrű reggeli elkésések miatti ledorongolásokon, de biztosíthatlak titeket, hogy én viszont jól érzem magam... :) Na, akkor együttérzésről és nyársiratásról ennyit, itt van nektek a levrov újra, vigasztalódjatok vele.**

## ÖREG JÁRGÁNY A VERSENYPÁLYÁN

Hi Brazil! Nagyon király a PC Guru! Csak egy baj van vele, hogy a rajta levő játékdemók nagyon gépigényesek. A legtöbb már szinte játszhatatlan, ha nincs hardveres T&L a videokártyádban, nincs PIII procid, 128MB ramod stb. Az én konfigom elég szerénynek mondható: Pentium 200MMX, 80MB ram, 15GB hdd, Voodoo3 2000 PCI videovezérlő stb. A tavalyi játékok még jól elfutnak rajta, de a maiak, említsem itt az Operation Flashpointot vagy a Team Arénát, az OP 640x480x16 közepes részletességgel tűrhető, a Team Arena viszont csak 400x300x16-ban good, e fölött már a Voodoo3 valósággal átmegy „alfába". Amúgy a kedvenc játékaim: Driver, Quake3, Midtown Madness, SoF, nfs3, nfs4 nevetve mennek 1024x768x16-ban max. részletességgel. De azért király lenne, ha a mai gamék is jól elmennének rajta. Szóval szerinted a P200MMX-et meddig lehet húzni? Nekem i430VX alaplapom van, amely elvileg csak 200 MHz-et bír el. Szerinted is így van? Ha + nem, akkor meddig bírja a P200MMX? A Voodoo3 2000-et viszont 171 MHz-ig húztam, és így se fagy le, viszont a 143 MHz-hez képest eléggé sokat gyorsult: kb.20-25%-ot. Szóval a segítségedet kérem!

*(Náczi László)*

**Már az elején le szeretném szögezni, hogy nem szeretnék belebonyolódni a P200MMX processzor tuningolásába és az ez által elért irgalmatlan teljesítménytöbbletre, mert ugyan elvileg erre van lehetőség, viszont ennek a gyakorlati haszna a mai játékok futtatásának viszonylatában gyakorlatilag nulla. Ha mégis ezzel akarsz picit vackolódni, akkor a frekvencia emelése helyett az órajelszorzó állításával próbálkozzál, a P55C procik ugyanis nem immúnisak eme dologra. Jó eséllyel pályázhatsz a 250MHz elérésére, ennél sokkal többre már nem nagyon számíthatsz, de ha a 250-et sikerül is elérned, akkor, mint az elején említettem ugye, szóval akkor sem fogsz sokkal jobb eredményt elérni az új programokkal. A gépigény nem rajtunk múlik, az pont annyi, amennyiből az adott szoftverfejlesztő ki tud hozni egy programot; van, akinek ez kevesebből, és van, akinek többől sikerül képességeitől és a ráfordított munka mennyiségétől függően. Viszont mivel mindenféle új dolgokat várnak el az emberek pl. a játékokban, ezért ne is várd, hogy azok menjenek megfelelően a régi vason, hiszen ha egy proci adott idő alatt 10 műveletet tud elvégezni, de az új funkciók kiszámolása a legjobb esetben is pl. 45 műveletet igényel, akkor ugye a régi proci, még ha túlhajszolod, sem fog tudni eleget tenni elvárásaidnak, bármennyire izzad is. Sajnos előbb-utóbb mindenkinek le kell nyelnie a gépfrissítés keserű piruláját, valamint ki kell fizetni egy rakás új pénzt az új vasra. Nem kell feltétlenül megvenni a legjobbat, meg a csúcstechnikát, a múltkor is írtam ugye, és most is mondom, hogy a Duron vagy Celeron processzorokkal is nagyon jó gépeket lehet építeni. Csak hát ugye ez ördögi kör. Ha most te kicseréled az alaplapot, a procit, a memóriát, meg a házat, akkor nagyjából akár jól is állhatnál, de akkor meg a videokártya lesz a szűk keresztmetszet és így tovább, és így tovább. Jobb, ha tudjátok, az új vasakat nem azért csinálják a régiek mellé, hogy azokat ne KELLJEN megvenni... Mindemellett megértek én mindenkit, akinek régebbi a gépe, és nem feltétlenül akar vagy tud százezreket kifizetni egy új kütyüre, csak az együttérzésen kívül nem tudunk csinálni semmit. A 10 évvel ezelőtti versenyautókat sem lehet összemérni a maiakkal, pedig azok is jók voltak a maguk idejében. Ettől függetlenül a te gépedet is sok mindenre lehet még használni, de pont a leggépigényesebb új játékprogramok futtatását elvárni tőle már semmiképp nem lehet. Hát, ez van.**

## ÉLETKÉP

Csákány braz. Vicc: két rabgilliszta zoknit hegeszt a pincében (az egyik rád hasonlít a másik korr-ra). Elrepül felettük egy ló (ez kiköpött olyan, mint bird). Megszólal az egyik (te): hm, itt valahol lófészek lehet.

*Csá, nyomi.*

**Á, szerintem ezt biztos nem én mondtam, nekem nincs olyan komoly agykapacitásom, hogy ilyen következtetést vonjak le bármiből is. Szerintem ezt a Korr. mondta. Amúgy minden más nagyjából stimmel is. <Kicsim, szerintem itt nem a giliszták ám a főszereplők, hanem a ló. :)))) Lily> (Nem is, hanem a zokni – a korr.)**

## KHM...

Szeva Brazil! Lenne egy kérdésem. Megszereztem cseppfolyósítva a Diablo: Lord of Destructiont, és nem tudom használni a Battle Netet. Szóval a kérdésem: HOGY MIÉRT NEM TUDOM HASZNÁLNI A BATTLE NETET!!! Egyébként az újság frankó. Ja, és remélem, nem nagy gáz, hogy téged zavartalak a kérdésemmel. Sok sikert a laphoz:

*Csee*

**Az lehet a baj, hogy rossz helyről szerezted be a programot. A Diablo 2-t ugyanis csak akkor lehet a Battle.net-en játszani, ha eredeti példányod van belőle. Legalábbis én nem tudok megfelelő minőségű cseppfolyósításról, ugye... De nem is ezt akartam igazából mondani ezzel a levéllel kapcsolatban, csak azt, hogy sírva kérek mindenkit (és ha kell, akár homokot is szórok a Törd. fejére, és megtépem a ruháját is), hogy hagyjatok már békén engem a „miért nem megy a másolt programom megfelelően" című kérdéssel, mert úgysem tudok rá válaszolni. És még ha tudnék, sem akarnék, és nem is a lovagi erkölcseim miatt, és nem is mindenféle álszent dolgokért, hanem mert csak. És mert nem is érdekel, arról meg nem is beszélve, hogy mennyi meló lenne... :)**

## KEJNE PÁNIK

Hi! Nagyon megrémisztett az, amit az Xboxról írtatok. A cikket már nem tudom, ki írta, de az biztos, hogy áruló AKASSZUK FEL!!! Mi lesz a PC Guruval? Vagy már hívhatom is Xboxgurunak? A PC Guru nem vész el, csak átalakul??? Már ne is vegyek új PC-t, fektessek Xboxba?

*Thomasman (Peidl Tamás)*

**Szerintem meg ne akasszuk fel. Nem korszerű megoldása ez a dolgoknak. :) De nem is az a lényeg, hogy egy cikkben mit ír le akárki, mert a világ nem a cikk alapján működik, hanem a cikk a világ történései alapján íródik, tehát már nem is értem, miért haragszol a cikkíróra, na de mindegy. Érdekes amúgy ez a hozzáállás, megérne egy hosszabb eszmefuttatást, meglepő és nagy igazságokra derülne fény feltéve, ha ezek leírása közben már nem akarnátok felakasztani... Különben meg úgy orrba ***lak, ha legközelebb ilyet írsz, hogy ihaj. Majd legközelebb gondolkodj, mielőtt ilyen hülyeségeket írsz, köszi pajti. Amúgy meg senki se aggódjon olyan nagyon a PC kihalása miatt, nem fog az olyan gyorsan végbemenni. Elképzelhető, hogy a szoftverek szórakoztató része (értsd: játékprogramok) más platformokon fog megjelenni, ennek azonban korántsem az lesz az oka, hogy az jobb, hanem mert itt többet el lehet adni, és kevesebb lesz a kalózkodási arány, ergo a fejlesztők sokkal több pénzt fognak tudni bezsebelni. Ez azonban egyrészt nem megy egyik napról a másikra, másrészt meg messze nincs szó arról, hogy a PC-s játékok eltűnnének, szóval kár hisztizni előre, hogy nem tudjátok megszerezni a legújabb stuffokat ingyér a havertól. Mert ugye erről van szó?**

## FRÍLÓDERKOM

CSÁ BRAZIL!!! Írjál részleteket lécci nekem a freeload.com-ról! KÖSZ:

*Kristóf*

**Az első nagyon fontos részlet, hogy jól írjad be a címet. A pontos cím ugyanis www.freeloader.com, legalábbis abban az esetben, ha játékokat akartok letölteni. :) Részletekbe menő site-ismertető helyett sokkal egyszerűbb, ha megkukkoljátok saját magatok, nem egy nagy ördöngösség eligazodni rajta. Nem te voltál az egyetlen mellesleg, aki erről érdeklődött, ezért is említem meg újra, de csak futólag. Kapjátok tehát magatokat, és nézzetek körül, nagyon sok játék szerezhető be innen mindenféle stílusban, egészen komolyak is. Persze nem minden játéknak van fent a teljes verziója, de ami ott van, az free és játszható. Azért készüljetek fel rá, hogy néhány játék letöltése igen hosszú ideig is eltarthat... :)**

## FALLOUT 2 GOND ÉS IZÉ

Levelemet azzal kezdeném, tisztelt Brazil Úr, hogy ennyit nem sz***m játékkal, mint a Fallout 2-vel. Nem a játékmenetre értem. Összesen 3 olyan játék van, amelyet érdemesnek tartok arra, hogy rabolja az időmet: Wizardry, Fallout és Fallout 2. A Fallout 2-t az összes típusú CD-olvasóval megpróbáltuk munkára bírni, de az eredmény 13 track lett, amiből az utolsó tartalmazta a tényleges adattracket. Végül is sikerült átkopizni, mint biztonsági másolatot nagy nehezen. Jól tettük, mert ezek után már nem is volt hajlandó a Fallout 2 CD együttműködni. Eh, mindegy. Itt egy kis levezető:

**Még mielőtt levezetnénk, fontos mondandóm van a CD-kkel kapcsolatban. Ha bárkinek bármi gondja akad a lap mellé csomagolt korongokkal, akkor azt mindenképpen küldje vissza a szerkesztőség címére, vagy hozza be személyesen, és természetesen azonnal kicseréli valamelyik mentőangyal a terjesztésen. Azért sem írom le még egyszer, hogy kit és hol kell keresni, mert nem is tudom, mennyiszer megtettem, lapozzatok hátra az impresszumhoz, és olvassátok el ott. :) Amúgy érdekes, pont a Fallout 2-vel kapcsolatban már kaptam tőletek hasonló segélykérő levelet, úgy látszik abban, a szériában az átlagnál több a hibásan nyomott CD. Bocsi mindenkitől, ez saj-**

**nos előfordul, és még egyszer mondom, természetesen kicseréljük, ha visszakülditek a hibás CD-t.**

### DÁTUM: 2398, BUDAPEST

**Hely: Legyen ön is skizofrén stúdió**

Brazil a széken, sandán vigyorog, mint aki tudja, ma semmi baj nem érheti. Húsvágó „The Butcher„ István is most vonul be bokszkesztyűvel a fején. A nézők őrjöngnek, valaki sokkot kap. Az operatőr hívja a mentőket, de nem jut eszébe a szám. A műsorvezető beül a székébe (nyikorog)... (még mindig nyikorog) ... (összetörik). Végül állva marad.

- Üdvözlöm, Brazil!!???%!!+ Hogy érzi magát ma este?

Brazil elővesz egy memóriamodult, amelyet a szerkesztőségtől kapott rázós esetekre, és installálja.

- Köszönöm jól, na.

- Eh?

- Jaja.

- Okkésárga, kezdődjön a sów!

Taps, őrölet, terroristatámadás. Kommandósok vonulnak Braz háta mögé. Ő megilletődötten pillog.

- Bevezető kérdés: Hány lába van egy Intel Pentium III processzornak? A, B, C, D, E, F, Y?

- Khm... öh... um... felhívhatnám a Korr.-t?

- Tegye aztat. (Vigyorog, mint az állat, mekkora értelmiségi, eredmény: taps, heroin, letartóztatások.)

- Bíiíp-bíiíp... „Na! Ki a jó * ** az?

- Én vagyok te.

- Árrghhh, **** *** ******* ***!!

- Hány lába van egy Intel III-asnak?

- 1243,5

- Ez a végső válasz? (Próbált drámai hangulatot előidézni, de csak kiröhögik.)

- Nem hallasz bazze? (Elővesz egy villanykörtét, és becsavarja Butcher szájába.)

- A kéjdész vijágosz. Teját?

- Kösz nem. Sörük van? (Nyúlkál lefele.)

Butcher öngyilkos akar lenni, de lefogják. Braz bekap egy gumicukrot, amelyik sörrel van ízesítve. (a nézők hánynak). Mikor Braz észreveszi, hogy őt veszi a kamera, „Szia kicsim" kiáltást enged meg magának és Lilynek. Kicsim már az ügyvédjénél van, és éppen azt beszélik, hogy miért nem adta már be a válópert korábban.

- Nos tehát, A, B, C, D... (belefárad, és kirakja az ábécét Braz elé.)

- Mindegyik.

- Tehát f**t se tud a processzorokról. (Sátáni vigyor az arcon. Illetve azon a valamin.)

- De igen. (Felháborodik, és a nyakába akaszt egy EverQuest logót.)

- Szerintem nem tudja.

A Vogel stábja is nézi a TV-t gruppen közben, majd hirtelen felindulásból berombolnak a stúdióba. Mindenki megijed. Egy programozó kómába esik: Butcher próbálja feléleszteni, amikor rájön, hogy ez most élő és ő nem b**i hivatalosan. Ezért a mellette ülő nőt akarja éleszteni. Sikerül neki, bár ezt csak majd 9 hónap múlva tudja meg, amikor közlik vele, hogy a bébi koraszülött.

Brazil közben kileste a választ, és azt mondja: 24,68787

A gond az, hogy fejjel lefelé nézte azt a függvényt, amit a Quake 655-höz terveztek, hogy a modell ne forogjon körbe-körbe magán, ha csúnyát mondanak rá. De már nem ők vannak a fénypontban, hanem Laza, aki éppen azon vitatkozik az őrrel, hogy az azonosítóján miért 3,25-ös a méret, amikor azt lehetetlen elolvasni TV-n keresztül is. Az őr le akarja lőni egyszer és mindenkorra, de telibe találja az operatőrt, aki így szól: 576, majd vért köp.

Ekkor mint egy megmentő, megjelenik Lily, oldalán a Black and White-os skizofrén mantikorjával, amelyik feltűnő hasonlóságot mutat Brazillal. Mindenki fellélegzik, úgy tűnik, vége a rémálomnak, tósztot mondanak, és mindenki egyetért abban, most kellene főbe lőni magukat, míg ilyen szép az élet, vagy amíg az egész Vogel Publishing be nem caplat a helyiségbe. De ők most késnek. Valami készül, valami, ami nem a konyhaasztalra való.

To be continued...

**Felülvizsgálaton mikor voltál utoljára? :))**

**<Miért pont mantikor?! Hihi. Rég szórakoztam ilyen jól. :) Lily (EverQuest pólóban vigyorog.)>**

**(Nyilván azért, mert az hasonlít legjobban... a korr.)**

**(hmmm nos mi'é 3,25 eztet nem é'tem - a törd.)**

### AJÁNDÉK A KORR.-NAK

Ccssáá Bbrraazziiill ++ ttöörrdd.. ++ kkoorr.... Íímmee eegygy lleevvéél aammiibbee ssookkaatt kkeell jjaavvííttaanni aa kkoorrrrnnaakk. A

*annddoorr Áákkooss*

**Látod, mennyire szeretnek tégedet Korr.-om? :) Jah, lásd a válaszom néhány sorral feljebb. Az Árrghhh-hal kezdődőt – a korr.**

### NYERTEM, NYERTEM! :)

Tisztelt Sörivó Úr! Gratulálok! Ön megdöntötte a sörivás által okozott agysejtpusztulás elviselésének határait! A nyereménye egy 100 literes sörösbögre, egy tagsági az Egyesült Anti-Alkoholista Klubba, és egy gumicukor-automata. Nyereményét borítékban postázzuk, express-ajánlott-tértivevényes-légipostán a Kecskeméti laktanya sörkutató részlegéből, a postaköltséget persze Sör Kálmán, az Egyesült Pub-Klub elnöke állja, ha hét napon belül válaszol! Itt a lehetőség. A mellékelt matricát vakarja szét, tegye egy napra a macska alá, és postázza címünkre! Még egyszer gratulálok!

*BerVi (Berke Viktor)*

**Hurrá! Már aznap, mikor megkaptam a levelet, és már majdnem használható állapotig józanodtam, eleget tettem a felszólításnak, bár most, hogy újra olvasom a levelet, aggódom picit. Nekem már akkor is feltűnt, hogy furcsa, miért kérnek ilyen barbár és nehéz feladatot tőlem, miközben szétkapartam a szomszéd virnyákoló dög macskáját és alátettem a matricának (nem is fért alá rendesen...), és aztán meg a postás is furcsán nézett rám, amikor elküldtem... Fene, lehet, hogy rosszul csináltam valamit, majd átnézem még egyszer az instrukciókat, ha nem felejtem el, és nem folynak ennyire össze a szemem előtt a betűk. De az ajándék azért jár, ugye?**

### SZÍNVONALJAVÍTÁS

Csá brazil! Tudod, hogy lehetne javítani a levrov színvonalán (azon kívül, hogy beteszel)? Ha igen, tedd azt!!! Ha nem, akkor sajt! peace:

*scream (Bodnár Balázs)*

**Tökéletesen tudom, hogyan lehetne javítani rajta. De egyelőre minden építő jellegű javaslatomat elvetik ezek a galádok. Pedig két oldal pluszt ajánlok az újság hátsó részében, annyi, de annyi mindenre lehetne használni... :) Ahh, ötletem támadt! Te Törd, húzzál már ide pár színes vonalat, ha már színes oldalakon van a levrov is, akkor tényleg legyen színvonalasabb.**

### SWAP, SWAP, SWAPSUWAP

Hi Brazil! Lenne egy kérdésem: Most a gépembe 128 mega RAM van. E mellé használok egy 256 megás swap fájlt. Most úgy néz ki, veszek 512MB RAM-ot. Ekkor szerinted letilthatom a virtuális memóriát Windows Me alatt? Most nem nagyon tudom kimeríteni a virtuális memóriát, bár egykét szexvideó letöltése mellett, ha betöltöm a mittány 2-t, már elég erősen swappel. Na, szerinted elég fél giga RAM Me alá? Lécci válaszolj. Kösz.

*Njeasus (Nagy Gergely)*

**Elvileg letilthatod, mert nagyon ritkán megy az összes memóriafoglaltság (ram+swap) együtt fél giga fölé, bár adódhatnak olyan esetek, amikor mégis. Ez játékok futtatásakor nem nagyon szokott előfordulni. Szerintem a fél giga memó bőségesen elég nemcsak a WinMe, hanem az összes oprendszer alá jelenleg, persze abban az esetben, ha nem valami extrém memóriafaló programokat futtatsz. Ennek ellenére szerintem ne kapcsold ki a swap file-t, a nagy kínai álmoskönyv szerint vannak ugyanis olyan esetek, amikor a Picipuha Ablakok ezt nagyon rossz néven veszik még irdatlan mennyiségű memória mellett is. No meg manapság a sok-sokgigás winchesterek korában fel sem tűnik egy 128 megás swapfile. Hehe, volt idő, amikor a winchesterem is kisebb volt, mint 128 mega. :) A WinMe esetén nem feltétlenül a swap miatt van sok lemezművelet, időnként mindenféle file-okról biztonsági mentést készít (nézd csak meg a c:_restore mappát, milyen szép nagy... :), és azokkal szüttyög jó hosszan. Akkor már inkább ezt a műveletet kapcsoljátok ki a swap helyett, bár vannak esetek, amikor jól esik az embernek, ha vissza tudja állítani a rendszert... :)**

### EGY FELHÁBORODOTT DROW LEVELE

Brazil! Én mindig is tiszteltem rovatodat, mint a halandó emberek legmagasabb szintű megnyilvánulásainak - fajtátok korlátjai közt - fórumát. Ennek sajnos vége. Noha az előző számban megcsillogtattad oroszlánkörmeid, hogy ellenszegülj a primitív, gyarló emberi lét élvhajhász jellegének, mégis csalódnom kellett benned. Az embereknek csak évtizedeik vannak annak megvalósítására, amire nekünk évszázadaink, nem csoda hát, ha kissé idegesek. De közvetlenül ezután a történelem legsötétebb árulóját istenítő gazfickó emberfatty levelét éljenezted körbe, aki ráadásul nem is csak egy egyszerű árulót ajnározott: egy egész nép árulóját, aki a szeretet, empátia, meg egyéb sekélyes felszíni érzelmek csábításának engedve elárulta a Pókkirálynőt, vele együtt minket is. (Ja, és aki egyébként Drizzt Do'Urdennek írja a nevét.) Nagyon remélem, hogy ha Beholder létedre túl gyenge is vagy ahhoz, hogy eme aljas elemet, aki ily levelekkel bombázza a szerkesztőséget, megkeresd és megöld, legalább velem tudasd, hol találom, hogy szívét felajánljam a Pókkirálynőnek. Egyébként micsoda ostobaság, hogy Faerun Pamela Andersonja! Ha már felszíniek közül keresünk példát, akkor inkább a druida harcos Jaheira **(Vagy engem Lazaruszi Lazart:) EQ rulz! - a törd.)**. Ha a kezeim közé kerülne, eljátszadoznék vele, mielőtt megölném... **(Vagy mégsem? a törd.)** Hehe-he. A szíve meg mehet a Pókkirálynőnek. Cselekedj Brazil, vagy éld tovább életed becstelenül! Tiszteltetem az Istenasszonyt, az egyetlent, akit a Pókkirálynőn kívül imádok. Ha nem lenne vajból a szíve, talán még főpapnőnek is beválna itt nálunk, Ched Nasadban. Mindenkinek millió puszi, Veldrin

*(Csom Éva)*

**Ugyan, ne szívd a melledre. Láttad, hogy a múltkor is csak mesének titulháltam a címben a mi kis leölésünkről írott vad elme szüleményét. Hát ugyan mondd már, ki lenne képes a mi kis triumvirátusunkat elpusztítani. Én, mint bölcs beholder csak mosolygok ezeken a szánalmas ábrándozó lényeken, hiszen egyetlen szemem egyetlen pislantásával el tudom őket intézni, a többi szememet el se kell fordítsam a monitorról. Még talán a Törd.-öt meg a Korr.-t is megvédeném egy ilyen támadás alkalmával, ha jó kedvem lenne, bár lehet, hogy élvezettel nézném végig csatájukat, mielőtt véget vetnék a csendháborításnak. Látod, ilyen békeszerető vagyok én, szerintem te is legyél az, nem érti meg annyit caplatni egy szemedben renegát alak iránt, inkább igyunk egy sört, majd ha odajön hozzánk, akkor lecsapunk rá. Te meg csak ne gondold még véletlenül se, hogy beholder létemre gyenge lennék lányom, mert akkor (persze szigorúan csak a béke és csend visszaállítása miatt) belőled is chipset csinálok, tudod, nagyon nehezen tűröm, ha beszólnak nekem. Egyedül talán csak az Istenasszony meri ezt megengedni néhanapján magának... Szóval legyen béke, szeretet, és csináljátok, amit mondok, vagy dezintegrálok mindenkit.**

**Most pedig csomagolok, és elrobogok a táborba, legyetek jók, és élvezzétek a sulit meg a melót, csók mindenkinek. És persze, éljenek a csajok.**

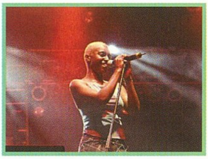
***Brazil***

**Röff: a csók mindenkinek szigorúan szimbolikus alapon értendő nektek. (Értem Bugyibuci:) - a törd.)**

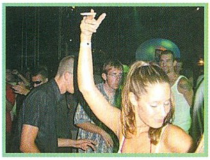
# KÜLVILÁG

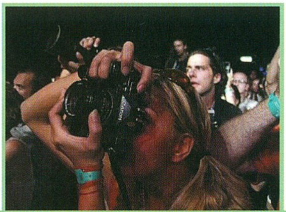
## SZIGETI VESZEDELEM" 2001-BEN IS

Ahogy már az elmúlt években, 2001 augusztusában is megrendezésre került a várva- várt fesztivál a Hajógyári szigeten a Pepsi jóvoltából. Az őrületes zenei robbanás idén sem szűkölködött színvonalas programokban mind a hazai, mind pedig a külföldi vendégzenekarokat illetően, a nagy nevek között találhattuk a nagyszínpad sztárjait: Ash, HIM, Leningrad Cowboys, RUN DMC, Freestylers, Yonderboi, Faithless, Placebo, Bomfunk Mc's és a már több alkalommal jól bevált New Model Army.

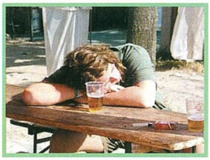


Kiszabadulva a mindennapok fogságából, bármely korosztály számára a képzelet megvalósításának, saját magad felfedezésének helyszíne ez, A SZIGET, ahol végre önmagad lehetsz, bármilyen formában, vallástól, külsőtől, anyagi helyzettől függetlenül. Különböző emberek és stílusok Babilonja ez, mégis a nagy kavalkádban, a sokszínű létben nem zavarsz senkit és téged sem zavarhatnak. E felemelő szabadság „kapuját" jelentő hídon átkelve bizonyára idén is minden kedves látogatót megcsapott az a bizonyos „szigetérzés", az a hangulat, azok az illatok, melyekre érzékszerveink jól berögzülve rögtön jókedvvel, derűvel reagálnak. „Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel", elindul az egyhetes zenei maraton, a nevetés, a jóízű, csuda beszélgetések, az őrületes partik, a főtt kukorica és a Hot Food gyomormelengető érzése, amely úgy hajnalban fél négy körül életmentő lehet ebben a varázslatos forgatagban. Ez az a hely, ahol mindenki szóba áll mindenkivel, nem számít, honnan jöttél, milyen szakra jársz, vagy nem jársz, mi a foglalkozásod, ki a főnököd vagy éppen milyen zenét hallgatsz; itt megtalálja mindenki a magának tetszőt, nincsen elszeparálódás, nincsenek különbség szülte konfliktusok, sem a másság miatt jelentkező kritikák. Sasa barátommal kellemesen sétálgatva arra a megállapításra jutottunk, hogy a sziget idén is megújult, évről-évre színvonalasabb, egyre inkább érződik rajta a rendezők olyan irányú igyekezete, hogy minél inkább kényelmesebb és szebb környezetet teremtsenek a „szigetelőknek". Utunkat hangulatos kis lámpák és lampionok világították a kisszínpadok között közlekedve, „Íme ég éjjel a lámpa", segítve nekünk a tájékozódást és az eredményes időbeni igyekezetünket a következő, számunkra vonzó program megtekintése érdekében.



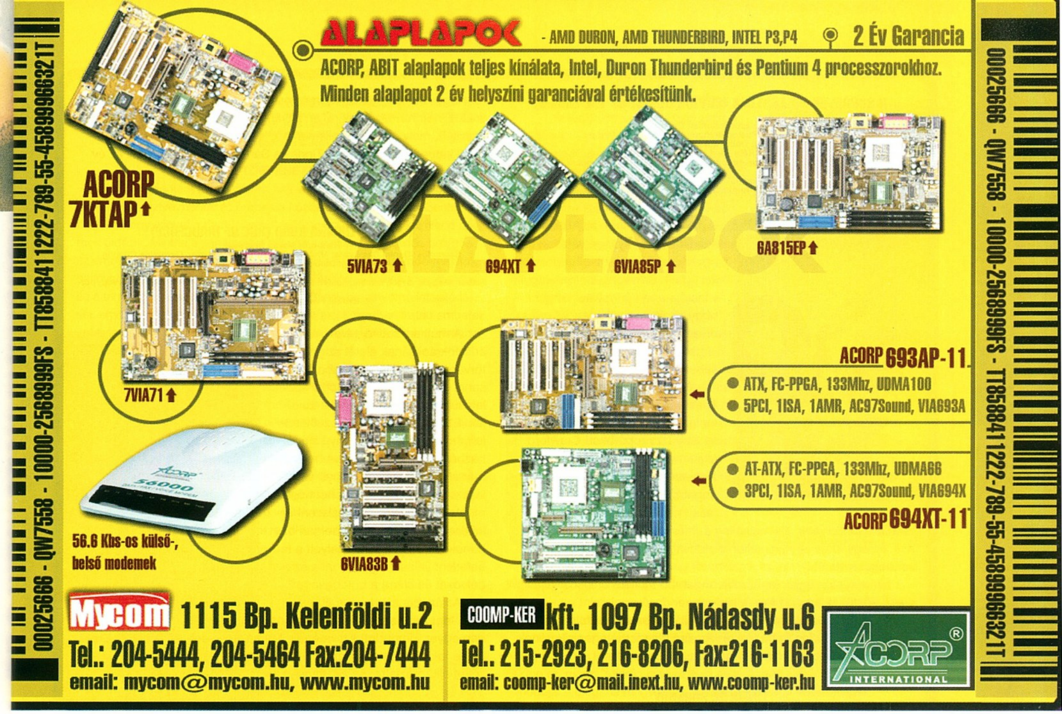


A nagy nevek mellett részünk volt a számunkra legnagyobb örömet okozó, zseniálisnak mondható hazai bandák előadásában, hadd említsem a meglepően nyugati színvonalú Sexepilt, illetve a nem kis meglepetést okozó, szintén a tánczsigereket ingerlő, digitális Neo csapatot a Wanted színpadon, vagy akár a lelkes kis Sub Bass srácot, aki lenyűgözően kedves és természetes személyiségével lopta bele magát a szívünkbe, néha kicsit fáradtan „úcsörögve" a nagyszínpad közepén. Ott voltak a számunkra lassan evidens, a szigeten nélkülözhetetlen bandák is: Kispálék, fiúk a Pál utcából, Korog, „Hevenyszívlebeny". Lehetett ugrani és kirepülni, továbbá csak úgy egyhelyben repülni, mint a cirkuszban, energia-felvételünkre pedig a millió féle étel között találtunk „igazi" túrórúdi automatákat, melyek a legnagyszerűbb dolgok közé tartoztak számunkra a szigeti „Nagy Rohanás"-ban. A PC Guru kicsiny csapata előszeretettel látogatta a villódzó fényekben tündöklő New York Party Aréna találó elnevezésű, trance és house stílusú helyszínét, ahol hazai és külföldi lemezlovasok biztosították a reggelig tartó pörgést olyan fellépők társaságában, mint: Nick Warren, Slam Jr., Sven Vath, vagy az istentelen jó David Morales. Szomszédságában szintén színes programokkal várta a tömegeket a Tilos Rádió sátra és a Cinelabiritmus, ahol igen érdekes hangulat fogadott minket a belülről „filmesített", kör alakú „szénatemplomban". Természetesen, hogy más kiváló kulturprogramok is megemlítésre kerüljenek: volt színházi előadás, jazz, komolyzene, film, sport, vetélkedő, viccelődés, kacaj és sok-sok vidám emberke. A francia rock kedvelői számára jelen volt Noir Désir, a Bahia színpadon a nagyszerű Másfél, a Wanted színpadon a Korai Öröm, Infra Gandhi az Est Fm vendégségében és még sorolhatnám... de ezt inkább meg kell nézni, úgy vélem. Nem is érdemes tovább csűrni-csavarni a szót, a program megint bejött, mint ahogyan ezt már az előző években megtapasztalhattuk, a sziget most már SZIGET marad, az ő tipikus jellemével, sokszínű hangulatával, hullámzó tömegével, az élő zene gyomorszorongató örömével, reméljük, még nagyon sok éven át.



*Baba*

SZIGET

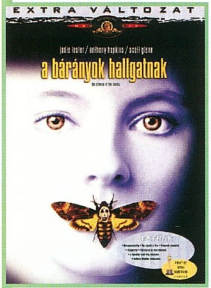

ALAPLAPOK - AMD DURON, AMD THUNDERBIRD, INTEL P3,P4
2 Év Garancia
ACORP, ABIT alaplapok teljes kínálata, Intel, Duron Thunderbird és Pentium 4 processzorokhoz.
Minden alaplapot 2 év helyszíni garanciával értékesítünk.
ACORP 7KTAP
5VIA73
694XT
6VIA85P
6A815EP
7VIA71
ACORP 693AP-11
ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA100
5PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA693A
AT-ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA66
3PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA694X
ACORP 694XT-11
56.6 Kbs-os külső-, belső modemek
6VIA83B
00025666 - QW7558 - 10000-256899FS - TT8588411222-789-55-4589996632IT
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL

WCPUID / CPU Status
[ WCPUID Ver.2.8 ]
Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 6 Model ID 8 Stepping ID 3
Brand ID Intel Pentium III 2
Platform Socket370 (PGA370 Socket)
Clock Frequency
Internal 1080.00 MHz Clock Multiplier
External 135.00 MHz DDR 8.0
I-Cache 16K Byte L2 Cache 256K Byte
D-Cache 16K Byte L2 Latency 0
T-Cache Byte L3 Cache Byte
WCPUID **** MHz
OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

PixelView
WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
All-in-ComboTV 256
- 64MB Geforce2 VGA
- TV-tuner, TV-out
- MPEGII, Time Shifting
PixelView PlayTV
STEREO TV és FM tunerek
USB-s hordozható TV-tuner
VD-Show és GameShow
(VGA-TV jelátalakítók)
Minőségi, dobozos
GEFORCE2 MX 200, 400,
és dual-VGA kártyák
kedvező áron
PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra
DV és D8
VHS, S-VHS, Hi8
A profi DV-analóg megoldás

## A BÁRÁNYOK HALLGATNAK (2DVD) (SILENCE OF THE LAMBS)

**Rendező: Jonathan Demme**
**Szereplők: Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn**
**Hang: Dolby Digital 5.1 angol,**
**Kép: 16: 9 (2:35.1);**
**Felirat: magyar, angol, svéd, finn, norvég, dán, portugál, lengyel, görög, héber, török, cseh, horvát**
**Extrák: Így készült A bárányok hallgatnak, Képgaléria, Bakik, Korabeli rövid werkfilm, Kimaradt jelenetek, Előzetesek, Anthony Hopkins üzenetrögzítője, Filmográfiák**




Clarice Starling, az FBI-akadémia fiatal reménysége váratlan és ugyancsak megtisztelő megbízást kap. Jack Crawford, az iroda egyik vezetője arra kéri a fiatal lányt, hogy segítsen nekik egy, az egész országot félelemben tartó gyilkosságsorozat tettesének kézre kerítésében.

A gyilkos - akit a szenzációéhes bulvársajtó Buffalo Billként emleget - fiatal nőket gyilkol meg, és lenyúzza a bőrüket! Crawford szerint van valaki, aki nyomra vezethetné az egyelőre sötétben tapogatózó FBI-t. Ez a valaki nem más, mint Dr. Hannibal Lecter, a zseniális pszichiáter, aki mellesleg szintén pszichopata sorozatgyilkos, és egy ideje egy kiemelten biztonságos cellában élvezi az FBI vendégszeretetét.

Minden idők egyik leghátborzongatóbb thrillere öt Oscar-díjat nyert, köztük a legjobb film, a legjobb rendezés, valamint a legjobb férfi és női főszereplőnek járó díjat! Az idén bemutatott folytatás (HANNIBAL – Ridley Scott filmje)- az első rész fergeteges sikerének köszönhetően - ugyancsak világszerte kasszasiker lett!

## TIGRIS ÉS SÁRKÁNY

**Rendező: Ang Lee**
**Szereplők: Chow Yun-Fat, Michelle Yeoh**
**Hang: Dolby Digital 5.1 angol, kínai**
**Kép: 16: 9 (2:35.1);**
**Felirat: magyar, angol, arab, cseh, holland, görög, héber, lengyel, portugál, török, hindi**
**Extrák: A film előzetese, így készült a film, Audiokommentárok, Képgaléria, Interjú Michelle Yeoh-hal - Fotómontázs**

Azok a harcosok, akik a Vudan-hegy szerzeteseitől tanulják a fegyverforgatás fortélyait, szinte legyőzhetetlenek: csodás képességeiket messze földön félik és tisztelik. Ám Li hátat szeretne fordítani az örök harcnak, és elajándékozza híres kardját.

Az ősi fegyvert azonban elrabolják, és Li úgy érzi, az ő feladata, hogy visszaszerezze az illetéktelen kezekbe került legendás kardot. Társnője, Su Lien segítségével elindul hát a rabló nyomába, aki - legnagyobb meglepetésükre - méltó ellenfele a Vudan-hegy neveltjeinek. Mit is írhatnék a szerkesztőség egyik kedvenc filmjéről? Hogy mindenkinek látnia, éreznie kell. Hogy minden egyes képkockájáról sugárzik a keleti kultúra nyugodt légköre. Hogy Ang Lee, az Értelem és érzelem, valamint a Jégvihar nemzetközi hírű rendezője páratlan látványvilágú, egzotikus akciófilmet készített, mely a szakma elismerését is kivívta: 10 Oscar-jelölésből négy kategóriában nyert. A Tigris és Sárkány lett többek közt az év legjobb külföldi filmje.

Kötelező darab!!!

## AZ ÁRTATLANSÁG KORA (AGE OF INNOCENCE)

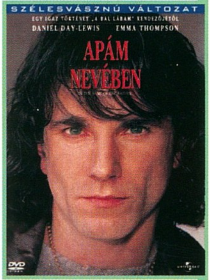
**Rendező: Martin Scorsese**
**Szereplők: Daniel Day-Lewis, Michelle Pfeiffer, Winona Ryder, Geraldine Chaplin**
**Hang: Dolby Digital 5.1 angol, német,**
**Kép: 16: 9 (2:35.1)**
**Felirat: magyar, angol, francia, német, lengyel, cseh, török, svéd, finn, holland, norvég, portugál, dán, bolgár**
**Extrák: Filmográfiák, Filmbemutató**

A múlt századvégi New York arisztokráciájának életét szigorú törvények irányítják. A szabályok sehol nincsenek leírva, mégis születésük óta mindannyian ezt tanulják. Ebben a korban elképzelhetetlen, hogy egy szépreményű ifjú jó házból való menyasszonya helyett már elvált, „bukott asszonyt" válasszon. E gyönyörű történet hősei mégis fellázadnak koruk álszent erkölcse ellen, és a békés polgári otthonok látszatnyugalma helyett a lehetetlent választják: áthágni a szabályokat és elérni a boldogságot.

Az ártatlanság kora a 90-es évek legszebb szerelmi története, melynek minden képkockája, minden egyes kimondott szava érték. Martin Scorsese a Taxisofőr, A rettegés foka, a Casino rendezője 93-ban mind a szakmát, mind a nézőket elkápráztatta. Az ártatlanság korát 5 Oscar díjra jelölték.

## AZ APÁM NEVÉBEN (IN THE NAME OF THE FATHER)

**Rendező: Jim Sheridan**
**Szereplők: Daniel Day-Lewis, Emma Thompson, Anthony Brophy**
**Hang: Dolby Digital 5.1 angol,**
**Kép: 16: 9 (1:85.1); Felirat: magyar, angol, német**
**Extrák: Filmográfiák, Mozibemutató**




Jim Sheridan napjaink legjobb Brit filmrendezője (A bal lábam, A Bokszoló) 1993-ban elkészítette pályafutásának eddigi legjobb munkáját. A kiváló színészeket felvonultató Apám nevében című film megtörtént eseményen alapuló mestermunka, mely mind a nézőket, mind a szakmát lenyűgözte.

A Gerry Conlon és édesapja történetét feldolgozó alkotás a 70-es évek Belfastját tárja szemünk elé. Azokat a 70-es éveket, amikor Belfastban minden megtörténhetett. A robbantás vádjával igazságtalanul bebörtönzött Conlon család felveszi a harcot az igazságért, és ügyvédnőjük (Emma Thompson) segítségével kilátástalan háborúba kezdenek.

*Sasa*

### NYEREMÉNYJÁTÉK

Ebben a hónapban folytatjuk nyereményjáték sorozatotunkat, amiben az InterCom jóvoltából felajánlott filmes ajándékcsomagokhoz juthattok. Ha megválaszolod az alábbi kérdést, és a választ eljuttatod hozzánk tiéd lehet egy filmes relikviákat tartalmazó ajándékcsomag.

**Nevezd meg a Bárányok hallgatnak és a Hannibál című filmek rendezőit.**

Beküldési határidő: 2001. Szeptember 30.

A levelezőlapra írjátok rá: **DVD**

Cím: Vogel Publishing Kiadó, Budapest 3. Pf. 2001, 1300

DVD

## A MAJMOK BOLYGÓJA (PLANET OF THE APES)

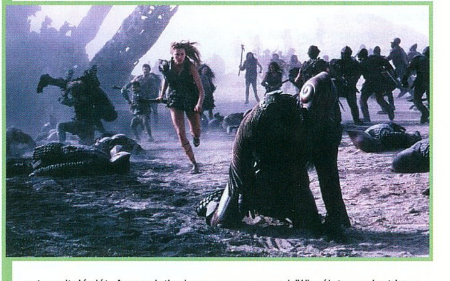
Szereplők: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham-Carter, Michael Clarke Duncan, Kris Kristofferson, Paul Giamatti
Zeneszerző: Danny Elfman
Rendezte: Tim Burton

### A TÖRTÉNETRŐL

Egy űrhajós kényszerleszállást hajt végre egy bolygón, nem sokkal később fejvesztve menekülő emberek között találja magát. Döbbenten fedezi fel, hogy ezeket a riadt lényeket felfegyverzett, lóháton közeledő majmok üldözik. Mintha a feje tetejére állt volna a világ – e különös bolygón az ember az alacsonyabb rendű faj, akik ellen az erős, uralkodó majmok hajtóvadászatot rendeznek. Leo Davidson kapitány váratlan megjelenése, és a tény, hogy idegen lévén nem érintik a rendszer elnyomó intézkedései, egyfajta hősi szimbólumnak számít a rabszolgasorban tartott emberek számára, kihívás a status quo ellen és az első lépés a forradalmi, társadalmi változás felé…

### A FORGATÁSRÓL

Pierre Boulle klasszikus regényének cselekménye a sci-fi irodalom és mozi egyik legelgondolkodtatóbb elképzelése. Ebből az alaphelyzetből indult ki Tim Burton, a szokatlan filmjeiről ismert rendező. "Nem éreztem indíttatást arra, hogy a több mint harminc éve készült Majmok bolygója remake-jét vagy folytatását készítsem el – mondja Burton. – Mint mindenkit, az eredeti film engem is mélyen megérintett. Olyan, mint egy mítosz vagy egy tündérmese, mely mindig velünk marad. Erősen foglalkoztatott viszont az ötlet, hogy visszatérjünk rendkívüli világába, és újra elképzeljük



ezt a mitológiát. Az eredetinek megvan a maga külön élete, melyet igyekeztünk tiszteletben tartani – teszi hozzá. - Reméljük, a legjobbat hoztuk ki belőle, és hűek maradtunk a lényegéhez, miközben új szereplőket, új fordulatokat mutattunk be, és egészen más módon népesítettük be ezt a világot."

Másképpen benépesíteni egy világot – ez pontosan írja le Burton minden filmjének közelítésmódját. „Tim filmjei rendkívüli képzeletgazdaságról és képi fantáziáról tanúskodnak – mondja Richard D. Zanuck producer, aki a Fox produkciós vezetőjeként 1968-ban zöld utat adott az első filmnek. – A legtöbb dolgot egy kicsit mindig a megszokottól eltérő szemszögből látja, ettől olyan nagyszerűek a munkái. A Majmok bolygója és Tim Burton számomra a lehető legtökéletesebb párosításnak tetszik."

### TIM BURTON (RENDEZŐ)

Rajzolóként kezdte pályafutását a Disney-nél, majd megrendezte "Vincent" című, saját animációs rövidfilmjét, mely különböző fesztiválokon díjakat is kapott. Következő rövidfilmje a "Frankenweenie" volt, majd 1985-ben következett pályáján a nagy kiugrás a Pee Wee nagy kalandja című játékfilmmel. Azóta időről időre a rá jellemző, sajátos hangvételű és képi világú játékfilmek sorával jelentkezik.

Rendezői filmográfia: „Vincent" (1982), „Frankenweenie" (1984), Pee Wee nagy kalandja (Pee-wee's Big Adventure, 1985), Kísértethistória (Beetlejuice, 1988), Batman (1989), Ollókezű Edward (Edward Scissorhands, 1990), Batman visszatér (Batman Returns, 1992), Ed Wood (1994), Támad a Mars! (Mars Attacks!, 1996), Az Álmosvölgy legendája (Sleepy Hollow, 1999).

Producerként jegyzi – saját filmjein kívül – a Karácsonyi lidércnyomás (The Nightmare Before Christmas), a James és az óriásbarack (James and the Giant Peach) és A hajó hülyéje (Cabin Boy) című filmeket. Színészként a Facérokban (Singles) tűnt fel egy kisebb epizódszerepben.

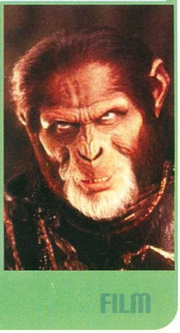
"Rendkívüli a csapat is, mely létrehozta a filmet – fűzi hozzá Ralph Winter executive producer. – Sokan közülük Oscar-díjasok. A film nemcsak méretei miatt nevezhető kivételesnek, hanem a kamera előtt és mögött dolgozó tehetséges filmesek nagy számát tekintve is."

Rick Heinrichs látványtervező a főiskola óta Burton barátja és összes eddig filmjének résztvevője. Szerinte a Majmok bolygója ideális téma Burton számára. "Mindig is élvezte az emberi-állati viselkedés kettősségét – mondja. – Elég, ha Pingvinre, a Macskanőre, vagy éppenséggel Batmanre gondolunk. A bolygó fordított világában valódi civilizációt látunk, de a majmok civilizált viselkedése csak a külső máz – s ez talán bizonyos fokig a mi civilizációnkról és a törékeny felszín alatt lévő állati természetről is mond valamit."

### A MASZKOKRÓL

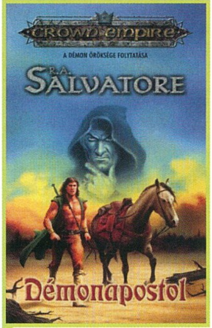
Burton látomásának megvalósulásához nagyban hozzájárult a többszörös Oscar-díjas Rick Baker maszkmester művészete. "Az volt a cél, hogy a film a színészi játékon nyugodjon, ezért Rick effektjeire különösen nagy szükségünk volt – magyarázza Burton. – Úgy érezzük, ezek révén vált lehetővé, hogy a színészek sokkal finomabb kifejezésmódokkal élhetek a majmok megformálása során."

"Az első Majmok bolygója valószínűleg minden más filmnél jobban inspirált egy csomó embert, hogy maszkmester legyen – mondja Baker. - Én a maszkok, és különösen a majommaszkok megszállottja vagyok, tehát ezt a filmet mintha egyenesen nekem találták volna ki. Az eredeti film maszkjai abban az időben nagyszerűnek számítottak, de alapvetően egyetlen minta alapján készültek – gorilla, csimpánz és orángután változatokban -, és ezeket sokszorosították az összes szereplő számára. A szájakban fogak is voltak, de ezek sosem látszottak. Én arra törekedtem, hogy a mi figuráinknak legyenek ajkai, melyek közül a fogak is elővillannak. Ez azért fontos, mert így könnyebb elfogadni, hogy valóban beszélnek. Azt is el akartam érni, hogy minden lény egyedi legyen; szeretek karaktereket formálni, és kiemelni az egyéni különbségeket."



Tim Burton filmje a szeptemberi filmforgatag legkiemelkedőbb alkotása, mely a rendező képi világának, történetmesélési stílusának köszönhetően méltó legendás elődjéhez. Kötelező darab!

*Sasa*




### R. A. SALVATORE: DÉMONAPOSTOL

**Szukits Könyvkiadó (2001)**

Kicsit régen olvashattuk az előzményeket, ezért nem csoda, ha bizonyos részleteket elfelejtettünk. Ideje felfrissíteni az emlékeket.

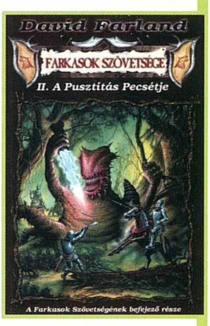
A mostani részben Elbryan pár lázadó szerzetessel északnak indul, hogy megszemléljék a démondaktilusz elpusztításának helyét. Eközben Palmarisban Pony az egyház ellen próbál szervezkedni. A főapát helyi képviselőjének szigora miatt sajnos mérsékelt sikerrel.

Amikor új vezető kerül a helyi egyház élére, látszólag minden megváltozik, bár a háttérből továbbra is a démon keveri a lapokat.

Egy elfuserált merénylet után az elfek megmentik Pony életét, de magukkal viszik annak kisbabáját. És vele együtt a folytatás(!?) lehetőségét.

### DAVID FARLAND: A PUSZTÍTÁS PECSÉTJE

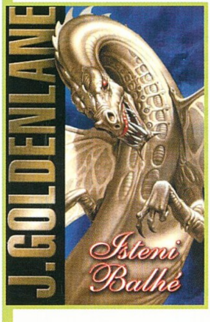
**Excalibur Könyvkiadó (2001)**




A Földkirály a szorult helyzetben lévő Carris felé lovagol. Közben riválisa, Raj Ahten már odaért a város falai alá, sőt, röpke idő alatt át is jutott rajtuk. Győzelmének azonban nem örülhetett sokáig, hiszen hirtelenjében kb. húszezer féreg bukkant fel, és szemmel láthatóan nem teadélutánra jöttek. Vezetőik, a Féregmágusok a Pusztítás Pecsétjének erejével igyekeznek felerősíteni egyikük átkait.

A Földkirálynak viszont némi elintéznivalója akadt, ezért késik. Mire Carrisba érkezik, már csak a végkifejlet van hátra, amiből ő is tevékenyen kiveszi a részét – elpusztítja a Pecsétet, és vele együtt az azt használó mágust.

Lüktető, jól megírt történet.




### J. GOLDENLANE: ISTENI BALHÉ

**Beholder Kiadó (2001)**

Thani még csupán 16 éves, mégis profin lop, csal, hazudik. És szinte pillanatok alatt képes bajba keveredni.

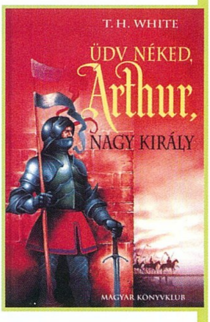
Q Al Aquim elkötelezett freita lovag, aki éppen küldetésben jár abban a városban, ahol Thani él és tevékenykedik.

Már találkozásuk is meglehetősen viharos, hát még ami utána vár rájuk. Főleg Q-ra, aki minden egyes Thanival töltött percben azon gondolkodik, vajon mivel haragította magára istenét annyira, hogy ezt a büntetést kapta érte.

Vajon tényleg ők ketten azok, akik a jóslat szerint elpusztítják Daalt, a fehér sárkányt? Kalandjaik végére vajon összekovácsolódnak, vagy küldetésük végeztével mindenki visszatér oda, ahová tartozik?

### T. H. WHITE: ÜDV NÉKED, ARTHUR, NAGY KIRÁLY

**Magyar Könyvklub (2001)**

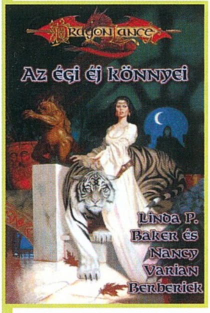



Nem csodálkoznék, ha csak kevesen ismernék a szerző nevét. Ennek egyik oka az lehet, hogy a 40-es, 50-es évek nagy reménysége volt, de korai halála nem hagyott neki időt a kibontakozásra.

Terence Hanbury White egyike volt azoknak az íróknak, akik szakítottak a hagyományokkal, és a valós történelmi tényeket vérmérsékletüknek megfelelően saját elképzeléseikkel vegyítették.

A végeredmény jelen esetben egy fanyar humorú, romantikus, történelmi regény, amelyben békésen megfér egymással a lovagkort idéző ékes nyelvezet és a nagyvárosi szleng.

Sokban hasonlít a többi Arthur mondakörös történetre, de azért számos eltérés is akad benne. Szerencsére.




### LINDA P. BAKER & NANCY VARIAN BERBERICK: AZ ÉGI ÉJ KÖNNYEI

**Delta Vision Kft. (2001)**

Krynn legforróbb nyarán az istenek magukra hagyják papjaikat. Crysania, Paladine főpapnője saját hitéből igyekszik vigaszt nyújtani a városnak. Közben azért neki is kétségei támadnak. Ez nem túl jó jel.

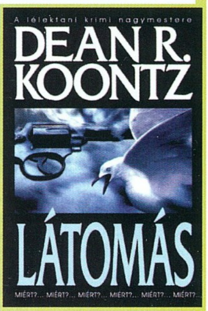
Dalamar két varázskövet és egy mesét ajándékoz a papnőnek. Eszerint az istenek egykoron öt követ adtak a halandóknak, és aki ezeket a megfelelő helyre összegyűjti, képes lesz beszélni velük.

Crysania persze rögtön kap az alkalmon, és annak biztos tudatában indul útnak, hogy saját istenével fog majd beszélni. Kis naiv. Nem tűnik fel neki Dalamar mesterkedése. Nerakában azonban minden kiderül.

Szerintem nem illik a sorozatba.

### DEAN R. KOONTZ: LÁTOMÁS

**Animus Kiadó (2001)**



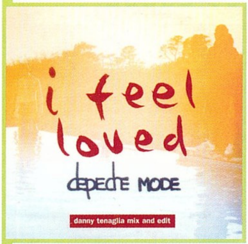

Mary Bergen sokak által irigylésre méltó képességgel rendelkezik: látnok. Csakhogy kizárólag gyilkosságokat lát. Hol előre, hol menet közben, hol utólag. Rendszeresen segíti a rendőrök munkáját – persze csak azokét, akik hisznek neki. Így a férjének is. Hiszen együtt dolgoznak.

Életükben akkor következik be fordulópont, amikor a látomások maguktól kezdenek jönni, sőt, már fizikai megjelenési formájuk is van: fájdalom, vér. A bajt csak tetézik azok a parajelenségek, amelyek többször is az életükre törnek. Legalábbis látszólag.

Hiszen igazi veszélyt számukra az éppen aktuális gyilkos jelent, akinek az arca rejtve marad Mary előtt – egészen a végkifejletig.

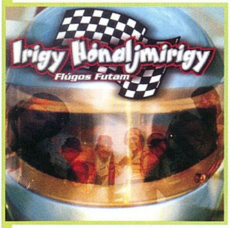
*- Vanda -*

KÖNYVEK




## DEPECHE MODE
## I FEEL LOVED

2001 egyik nagy meglepije az elektronikus zene egyik őskövületének számító "Depeche" visszatérése. A zenekaré, amely egy generáció életét határozta meg itthon és külföldön egyaránt. Az I Feel Loved méltó bizonyítéka annak, hogy a régi stílus megőrzésével még mindig tud egy csapat, - teljesen más hallgató közönség előtt is sikereket elérni – azaz feltornázni magát a slágerlisták élére, és ott is maradni, hónapokra. VISZONT ez önmagában édes kevés lenne ahhoz, hogy bárki is felfigyeljen a dalra klubokban, ehhez újítani kell, és itt lép a képbe a "biztos húzás", az amerikai DJ don, a sokak által csak a szakma csúcsának nevezett Danny Tenaglia, aki elkészítette azt a bizonyos, az eredetihez hasonló népszerűségű remixet, amelyre oly sok fiatal ropja kis hazánkban is. Ez Depeche, de mégsem az, egyszeri poén, amelyik többször már nem süthető el, finom.




## IRIGY HÓNALJMIRIGY
## FLÚGOS FUTAM

A Mirigyek - úgy látszik - kifogyhatatlanok, mindig vannak újabb poénok a tarsolyukban. Igaz termeli is az egyre punnyadó, már-már a szánalmas szintet közelítő magyar popszakma a parodizálni valót. 12 új dallal és sok-sok jó dumával támadnak a közönynek. Áldozataik lettek idén többek között: TNT, Sub Bass Monster, R-Go, Kozmix, Back II Black, Bonanza Banzai, Charlie… a teljesség igénye nélkül. Azaz a jó hangulat és a röhögés újra biztosítva, ezerrel.

## CAFÉ DEL MAR
## VOLUMEN OCHO

Menetrend szerint a boltok polcaira került az ősz chill out válogatása, a Café Del Mar. A válogatás, amelyet jó ideig José Padilla neve fémjelzett, de még most is (nélküle is) az egyik legminőségibb „nyugis", kikapcsoló lemezek közé tartozik. Ugyanakkor az image kicsit már megkopott. Gyönyörű lányok, naplemente, Ibiza, kávézó, tenger, frenetikus, fülledt hangulat és zene: ezek voltak azok a dolgok, amelyik a magyar clubberek eszébe jutottak Café Del Marról sokáig. Az álmodozás és a tudat, hogy én még nagyon soká fogok eljutni oda… és hát mi tagadás, a CD-kről a fenti dolgok sütöttek le. Aztán néhányan lementek Ibizára, és lerántották a fátylat az álomról, kiderült, hogy Café Del Mar közel sem az, mint ami a lemezekről lejön…Tovább nem is folytatom, kár az illúziókat lerombolni, inkább maradjunk meg náluk, és tessék [illegible]

## SAFRI DUO
## EPISODE II

A két dán, ex-komolyzenész fiatalember hatalmas, Played-A-Live-os dance-beli berobbanása után egyértelmű volt, hogy ebből még valamikor album lesz, és így is lett. Hát nem tudom… hmm. Vegyesek az érzelmeim. A Played-A-Live valóban nagyon nagy húzás volt, mivel dancefloort vegyítettek klasszikus ütősökkel, csak hát egyszeri poén volt, amelyet utána már csak klónozni lehet, de az már unalmas és kiégett lesz. Ez történt a bemutatkozó lemezük esetében, összeszedték az elektronikus zene szinte összes műfaját, és azt vegyítették a saját hangzásvilágukkal, ami elég érdekes lett…

Ugyanakkor érdekességképpen - ha már a Safri Duónál tartunk - , engedtessék meg, hogy beszámoljak egy magyar projectről, a TranceDrummersről, akik népszerű fellépői az itthoni buliknak (Sudan Project). Két, szintén zeneművészetit végzett srácról van szó, akik a Safri kicsit komolyabb (4 konga, 4 bongó, pergők, cintányérok, dzsembe stb.) és igényesebb változatát űzik. Egyedi hangzásukkal pedig vagy önállóan (speciális látványkoreográfiával), vagy pedig a DJ zenéjét kiegészítve lépnek fel. Szóval van ilyen is, itthon is, nem kell Dániába menni, csak lehet, hogy nem kap akkora publicitást, sajnos.

nextart.flimex.hu, nextartgroup.hu

## PALACE GOLD
## (ARENA & GARDEN
## KÉT KÜLÖN CD)

Külföldön már hagyománnyá vált, hogy az ún. „megaklubok" bizonyos időközönként a saját nevük alatt, a saját szájízük és hangzásuk szerint mix lemezeket dobnak piacra, amelyek megpróbálják az adott szórakozóhelyről a hangulat egy részét a lakásokba vagy az autókba csempészni. Nálunk ez még csak most kezd bejönni; ilyen próbálkozás a név nélkül mixelt Palace dupla is, amely az idei extrapopulárisra vett siófok-ezüstparti (itt van a Palace) hangulatot próbálja szimulálni, megjegyzem, igen jó szinten. Értelemszerűen az Arena a döngölősebb, míg a Garden a latinosabb, rádióbarátabb felvételeket tartalmazza igen széles és csak slágerekből összeállított palettáról, olyanról, amelyik nemcsak idei színekből, hanem tavalyiakból is népszerű árnyalatokat kever. Kommerszitás ide vagy oda (na, azért nem Alice Deejay-re vagy Scooterre gondolok e téren :-)), a két mix hozza a tőle elvártakat, azaz sikeresen visszaadja és bemutatja, hogy az emberek mire pörögtek 2001-ben a legtöbbet a Palace ódon falai között.

*Szabó Dani*
*freeboy@buli.net*

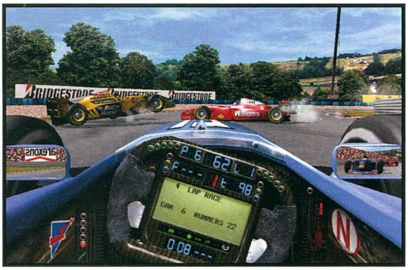
# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

## ETHERLORDS

A Fishtank gondozásában jelenik meg az Etherlords, melyről ebben a számban a First Look részben már olvashattatok is. A cég megígérte, hogy a következő hónapban megkapjuk a tesztverziót, s végre valahára komolyabban tesztelhetjük a végleges változatot.

## GRAND PRIX 3 2000 EDITION

Végre valahára elkészült Geoff Crammond elképesztően sikeres Forma 1-szimulátornak a kiegészítője. A játék grafikáját alaposan továbbfejlesztették, így érdemes lesz azoknak is beszerezni, akik elégedettek voltak az előző résszel



## DRONEZ

**Nagyon ritkán szánjuk rá magunkat, hogy platformjátékot tegyünk a PC Guruba, de a DroneZ-zal kivételt teszünk. A játék grafikája nagyon el lett találva, az elsők között van, mely kihasznál néhányat a GeForce 3-as kártyák lehetőségei közül.**

## CONQUEST: FRONTIER WAR

**Aki szereti a jól megtervezett űrstratégiákat, az örülhet, mivel augusztus végén a boltokba kerül a Conquest: Frontier Wars, a Ubi Soft gyönyörű stratégiája. Az előzetesen kiadott képek alapján még akár a hónap meglepetése is lehet belőle.**

## PROJECT EDEN

A Core Design eddig igazából csak a Tomb Raider sorozattal hívta fel magára a figyelmet. Most azonban úgy tűnik, megtört a jég, s ki mertek adni programot Lara Croft nélkül. A Project Eden játszható demója már megjelent az előző PC Gurun, így nagyjából képben vagytok, mire is számíthattok. Nekünk nagyon bejött a dolog, s terveink szerint teljes végigjátszást is közlünk róla (persze csak akkor, ha tényleg megjelenik).

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

Sajnos az előző számban beharangozott Heroes kiegészítő, az Armageddon's Blade rajtunk kívülálló okok miatt nem jelenhetett meg a PC Guruban. A történet nagyon egyszerű, a szerződés megkötése előtt a 3DO képviselője szabadságra ment, s lapzártáig nem is tért vissza. Ez az oka annak, hogy a mostani számhoz a Rally Championship 2000-es verzióját kapjátok meg, magyar nyelven. Nem szeretnénk még egyszer elkövetni ezt a hibát, ezért most nem tudjuk megmondani, milyen játék lesz az októberi PC Guruban. Abban az esetben, ha a 3DO végre aláírja a szerződést, akkor az Armageddon' Blade kerül fel a PC Guru mellé. Természetesen van B terv is, de erről nem szeretnék többet mondani, mert annyira ütős név lesz, hogy hiba lenne hiú reményeket kelteni Bennetek (amenynyiben az is csúszna). Legyen tehát meglepetés, bár igyekszünk úgy szervezni a játékok megvételét, hogy ebből ne legyen rendszer.

**A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. SZEPTEMBER 28-ÁN JELENIK MEG.**

**A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.**

többször is az életükre törnek. Legalábbis látszólag.

Hiszen igazi veszélyt számukra az éppen aktuális gyilkos jelent, akinek az arca rejtve marad Mary előtt – egészen a végkifejletig.

*- Vanda -*

SAMSUNG

# SyncMaster

DFX

A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!

HIGHLIGHT ZONE

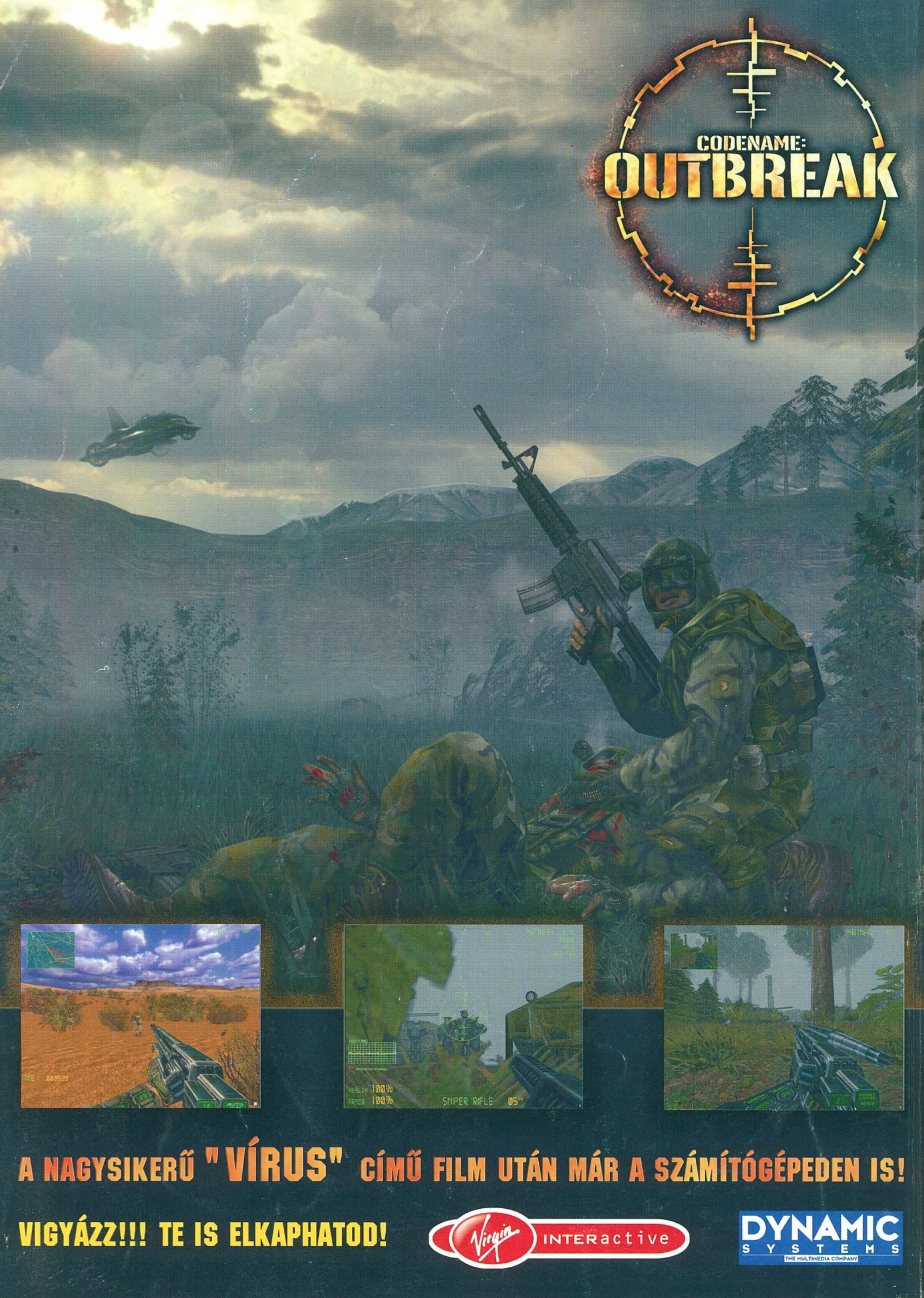
MouScreen

Natural Color

HBC-Focus™

Slim & Compact

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™


CODENAME:
OUTBREAK
A NAGYSIKERŰ "VÍRUS" CÍMŰ FILM UTÁN MÁR A SZÁMÍTÓGÉPEDEN IS!
VIGYÁZZ!!! TE IS ELKAPHATOD!
Virgin INTERACTIVE
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY